• Magix Music Maker 2.0
pełne wersje!!!
• Steel Panthers 2: WWII
• GTA London 1961
poziomy

CD-ACTION®

196 stron
po starej cenie!

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916

Numer 11/99 (42) Listopad 1999
Cena 14 zł 99 gr

2xCD

Tylko u nas!
Battlezone 2

Potężna dawka sprzętu
Komputerowe pogotowie

HOVER COVER

Silver Shark
ISSN 1426-2916
11

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl

Wyrusz w największą podróż swojego życia.

Atlantis II

Już 25 listopada 1999

W roku 1043, w pierwszych latach średniowiecza, gdy ścierały się cywilizacje plemion barbarzyńskich z doskonale zorganizowanymi społecznościami świata starożytnego, jako znany z pierwszej części Seth będziesz musiał ruszyć ponownie w fascynującą, pełną przygód, największą podróż swego życia poprzez Tybet, Irlandię, Jukatan oraz Chiny w poszukiwaniu rozwiązania wielkiej tajemnicy. W świecie przesączonym niezwykłym mistycyzmem spotkasz najbardziej tajemnicze postacie XI wieku - magów i alchemików, kapłanów i niewolników a także rycerzy i królów. Ekscytująca podróż przez jeden z najbardziej mrocznych etapów rozwoju ludzkości już niedługo, dzięki Atlantis 2, stanie się faktem...

Przetłumaczona na 23 języki pierwsza część gry Atlantis była dla firmy Cryo wielkim sukcesem. Teraz kolej na jej następcę. Atlantis II, to początek nowej ery gier przygodowych. Podczas jej tworzenia zwracano szczególną uwagę na to by gracz czuł się prawdziwym uczestnikiem zachodzących wydarzeń. Rozwinięta i wielowątkowa fabuła, niesamowicie realistyczna grafika, niepowtarzalny klimat gry oraz doskonała polska wersja językowa czynią z tej gry idealną pozycję dla wszystkich tych, którzy cenią sobie naprawdę dobre gry przygodowe.

W Atlantis II znajdziesz:
* *5 wspaniałych lokacji (Chiny, Jukatan, Tybet, Irlandia, Shambhala), które gracz może odwiedzić w dowolnej kolejności.*
* *Nieliniowe fabułę*
* *Dynamiczny rozwój głównego wątku fabularnego*
* *Mnóstwo zagadek i wątków pobocznych wpleciotych bezpośrednio w scenariusz*
* *Całkowicie nowy engine Omni Sync™ odpowiedzialny za perfekcyjną synchronizację dźwięku z animacją*
* *Zróżnicowane lokacje z piękną grafiką oraz wysokiej jakości dźwiękami okraszone dużą liczbą animacji*
* *Ponad 60 postaci stworzonych w pełnym 3D*
* *Polską wersję językową opracowaną z przy udziale znanych aktorów (szczegóły wkrótce)*

Atlantis II to ponadto:
* *4 płyty CD !*
* *Rewelacyjna cena - 79 zł!*
* *W sklepach już od 25 listopada !!!*

4 CD

niska cena 79 złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA **PL** CD PROJEKT

W sprzedaży również pierwsza część gry ATLANTIS wydana na 4 płytach CD w całości po polsku za rewelacyjnie niską cenę 39,90 zł

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA CDPROJEKT

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry firmy CD Projekt!

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 99, 0-602 69 59 25
Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

cryo

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Koszt wysyłki wliczony w cenę programu

- Ceny zawierają podatek VAT
- Płacisz przy odbiorze przesyłki
- Program otrzymasz w ciągu 2-5 dni roboczych
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h

100% Zabezpieczenia przesyłki

Firma Wysyłkowa

PLANETA GIER®

Biuro handlowe: ul. Biskupia 48c lok. 1, 04-216 Warszawa,
tel./fax: (0-22) 879 72 53; 0-501 729 762
e-mail:planeta@planetagier.com.pl
Dzwoń: Pn - Pt od 8[00] - 18[00] (w pozostałe dni i godziny nagraj zamówienie na automat)

• KSIĄŻKI • STAR WARS • KSIĄŻKI •

DIABELSKO KUSZĄCE

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz pełne wersje gier:
DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, oraz miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE. Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i 100 GIER - NIESPODZIANEK.

Promocja aktualna do wyczerpania zapasów. Szczegółowy regulamin promocji dostępny w biurze firmy PLANETA GIER.

● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ● Dziś zamówienie ● Dziś dostawa ●

Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

Gruby i grubszy

OTO JEST!

Bardzo mnie cieszą takie chwile, kiedy z pełną odpowiedzialnością mogę sobie powiedzieć: spełniliśmy obietnicę! Oto już jest w sprzedaży nasz ulepszony CD-Action! Naprawdę napracowaliśmy się, żeby zdążyć na czas i żebyście znaleźli w CDA wszystko, co zapowiadaliśmy miesiąc wcześniej. Właściwie to tak się zapędziliśmy, że dodaliśmy nawet parę rzeczy nadprogramowych. Udało nam się zorganizować dwie pełne wersje poziomów do bardzo dobrych gier: GTA oraz Steel Panthers 2. Poza tym zgromadziliśmy rekordową ilość nowych dem gier (23 tytuły to jest naprawdę coś), wśród nich Mortyr - powiększone demo przygotowane specjalnie dla naszego magazynu, czyli dla Was.

Zapraszam do przeczytania relacji z targów ECTS 1999. Warto przyjrzeć się temu wydarzeniu z bliska, ponieważ to, co się tam dzieje, wyznaczy kierunki rozwoju rynku gier komputerowych na najbliższe miesiące, a może nawet lata. Przy okazji proponuję zerknąć na migawki z nagród ECTS.

Najbardziej jesteśmy dumni z faktu, że odtąd CD-Action nawiązał profesjonalną współpracę z trzema wiodącymi specjalistycznymi magazynami komputerowymi w Wielkiej Brytanii. Dzięki wsparciu ze strony takich tytułów jak: PC Format, PC Guide i PC Answers będziemy mogli pisać na bieżąco o najbardziej gorących, najaktualniejszych zagadnieniach komputerowych na świecie. Jeśli uważnie prześledzicie zawartośc nowego CDA, przekonacie się, że nie zaniedbaliśmy też rynku krajowego. Mamy jak zwykle aktualne doniesienia o nowościach sprzętowych i programowych, dostępnych w sprzedaży w Polsce.

Od razu też podkreślamy, że dużo może się zmienić na tych nowych stronach. To co widzicie na pewno będzie podlegać ewolucji. W końcu pismo jest dla Was, więc także od Was będzie zależeć jego forma. Już w następnym numerze CDA zamieścimy naszą coroczną ankietę. Tam będziecie mogli zawrzeć swe sugestie co do ewentualnych zmian, nowych kącików, etc. Naturalnie nie oznacza to, że wypowiadać możecie się TYLKO za pomocą ankiety. Czekamy na Wasze listy i emaile dotyczące zmian, jakie zaszły od tego numeru CDA. Ostrzegamy też, by ostrożnie przenosić go z miejsca na miejsce. Ponoć upuszczenie nowego CDA na stopę może obecnie doprowadzić do groźnej kontuzji :).

Nie ma sensu cytować tu całego spisu treści, ale sami widzicie, jak bardzo rozrósł nam się CD-Action. Nie podnieśliśmy pomimo tego ceny (niezmiennej od września 1998...), bo szanujemy wiernych Czytelników. Wierzymy, że dzięki temu zdeklarowani gracze skorzystają z bardzo użytecznej wiedzy o komputerach. Odtąd, każdy będzie miał już alibi maskujące (naturalną skądinąd) skłonność do grania. CDA przestaje być "pisemkiem o gierkach", staje się pismem, w którym rozrywka i edukacja są podawane w niemal równych proporacjach. I o to chodzi.

Nie to jest jednak najważniejsze. Prawdziwa rewelacja to fakt, że **za miesiąc znowu uderzamy z pełną mocą.** Ci z was, którzy kupili numer jubileuszowy, na pewno pamiętają TRZY CEDEKI. Było miło. Na Święta każdemu należy się coś od życia, więc powtarzamy akcję. **Ogłaszam wszem i wobec nadejście numeru 12/99 z TRZEMA KOMPAKTAMI!** Przygotujcie się na szok. Gwarantuję, że ten numer nie pozostawi nikogo obojętnym. Naturalnie cena grudniowego CDA będzie wyższa niż w standardowej edycji - ale możemy zapewnić, że wzrost ceny będzie niewielki. Jeśli dacie sprzedawcy 20 zł, to na pewno dostaniecie sporo reszty :).

No, a na koniec... Miłej i dużo dłuższej niż zwykle lektury, życzą:

Zbigniew Bański *Jerzy Poprawa*

wraz z całą ekipą niemal 200-stronicowego CD-Action...

Sprostowanie

Uprzejmie informujemy, że gra Cutthroats sprzedawana przez firmę Mirage ma prawo nosić zaszczytne miano tytułu wyróżnionego przez CDA. Głosowanie redakcyjne wykazało, że sympatia dla gry jest wyższa od raczej słabej oceny wynikającej z recenzji. Wydawcę przepraszamy, a Czytelników CD-Action namawiamy do kupienia tej gry.

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 42
Listopad 99

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Maciej Jakubski, Jan Jankowski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Jacek Sawicki
Grzegorz Jaszczyszyn
Beata Haratym

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata
tel. (0 71) 3437071 w. 338

REKLAMA

Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

DRUK

Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers PC Format PC Guide

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Limited, UK 1999. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY

Nakład 140 000

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

SOFTBOX

tel./fax (022) 636 90 24
ul. Dzielna 9A/5
01-023 Warszawa

Czynne codziennie: 10^{00}-18^{00}

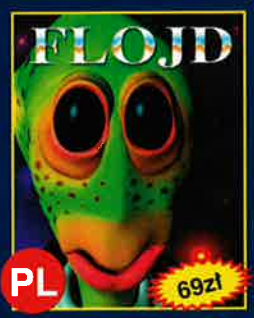
- Możliwość realizacji zamówień w 24 godziny.
- Koszt wysyłki 7zł. Zamówienie powyżej 100zł - **WYSYŁKA GRATIS.**
- Płacisz przy odbiorze.

BOX SOFT

FLOJD

Przygodówka po polsku na 4 CD. Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera!

NOWOŚĆ



PL 69zł

Nowości na rynku polskim

129zł

SINI STAR UNLEASHED

Kosmiczny shoter - takiej grafiki jeszcze nie widziałeś!

Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

NOWOŚĆ

PL 159zł

AMERZONE

Przygodówka w pełni po POLSKU na 4 CD z niespotykaną dotąd grafiką. Zamawiając przed premierą dostaniesz oryginalny t-shirt gratis!

NOWOŚĆ

99zł

X-BEYOND THE FRONTIER

Kosmiczna strategia ekonomiczna nawiązująca do legendarnej gry Frontier. Odkrywaj, handluj i walcz obcując z 6 różnymi cywilizacjami.

NOWOŚĆ

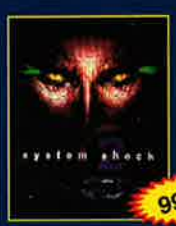
W naszej ofercie znajdziesz:

CARMAGEDON
ECSTATICA 2
APOCALYPSE

69zł

CIVILIZATION 2
INTERSTATE 76
DISC WORLD 2
DESTRUCTION DERBY 2
5 innych

99zł



SYSTEM SHOCK 2

99zł

PL AIRLINE TYCOON

69zł

PL SIMON THE SORCERER II

29,95zł

BREAKNECK

99zł

PL CORSAIRS

149zł

PL DUNGEON KEEPER 2

99zł

PL MORTYR

99zł

GRAND THEFT AUTO

99zł

C&C TIBERIAN SUN

99zł

PL LOCO

99zł

PL LEGO CREATOR

99zł

DARK STONE

99zł

PL REZERWOWE PSY

89zł

IGNITION

55zł

PL BROKEN SWORD II

55zł

SCREAMER RALLY

55zł

FIFA 98

55zł

PLAYER MANAGER SEASON 98-99

49zł

ALPHA CENTAURI	155 zł	DUNE 2000	89 zł	LORDS OF MAGIC	69 zł	RAGE OF MAGES	69 zł	SIM CITY 3000	155 zł
BLACK DAHLIA	99 zł	DUNGEON KEEPER	55 zł	MIGHT & MAGIC 7	199 zł	RAILROAD TYCOON II	159 zł	THEME HOSPITAL	55 zł
BLADE RUNNER	59 zł	EXPENDABLE	159 zł	MS AGE OF EMPIRES GOLD	239 zł	RAILROAD TYCOON II EXP. SET	79 zł	THIEF - THE DARK PROJECT	165 zł
BLAZE & BLADE	149 zł	FALCON 4.0	189 zł	MS CLOSE COMBAT 3	269 zł	RAINBOW SIX	159 zł	TOCA II	175 zł
BLOOD 2	69 zł	FIFA 1999	155 zł	NBA LIVE 1999	155 zł	REALMS OF ARKANIA	49 zł	TOMB RAIDER I	99 zł
C & C. TIBERIAN SUN	99 zł	FINAL FANTASY VII	174 zł	NEED FOR SPEED 4	159 zł	REFLUX	55 zł	TOMB RAIDER II GOLDEN MASK	99 zł
CAPITALISM +	49 zł	FLIGHT UNLIMITED 2	99 zł	NEED FOR SPEED II	55 zł	RENT A HERO	149 zł	TOMB RAIDER III	165 zł
CARMAGEDOON 2	146 zł	GANGSTERS - ORGANIZED CRIME	159 zł	NHL LIVE 1999	155 zł	REQUIEM	165 zł	TOTAL ANIHILATION KINGDOMS	165 zł
CEASAR II	69 zł	GET MEDIVAL	49 zł	NORTH vs SOUTH	149 zł	RETURN TO KONDOR	159 zł	TUROK 2	79 zł
CEASAR III	159 zł	GETTYSBURG SID MEIER'S	55 zł	ODDWORLD: ABE'S EXODDUS	99 zł	ROLLERCOSTER TYCOON	199 zł	UFO	39 zł
CHAMPIONSHIP MANAGER 3	165 zł	GRUNTZ	49 zł	OFFICIAL FORMULA 1 RACING	165 zł	SHOGO	69 zł	UNREAL	159 zł
CHESSMASTER 5000	69 zł	GTA LONDON + MISJE	129 zł	OPERATIONAL ART OF WAR	59 zł	SIM CITY 2000	55 zł	VIVA FOOTBALL	155 zł
CIVILIZATION: CALL TO POWER	155 zł	HALF LIFE	79 zł	PANZER GENERAL II	69 zł			WAR GAMES	55 zł
COMMANDOS: BEYOUND THE CALL OF DUTY	119 zł	HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3 (PL)	145 zł	PHANTASMAGORIA 2	69 zł			WARZONE 2100	165 zł
CREATURES 2	159 zł	IMPERIALISM II	159 zł	PINBALL 3D ULTRA	69 zł			WING COMMANDER PROPHECY	59 zł
CREATURES DELUX	49 zł	KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	49 zł	POPULOUS 3	155 zł			WORMS ARMAGEDON	169 zł
CROC	55 zł	KSIĄŻE I TCHÓRZ (PL)	55 zł	PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 99	155 zł			X-COM APOCALIPSE (PL)	55 zł
DIABLO	69 zł	LEGO ISLAND	99 zł	PRINCE OF PERSIA	69 zł			X-FILES UNRESTRICTED	69 zł
DIABLO HELLFIRE	49 zł	LEGO LOCO	99 zł	QUAKE II EXTREMITIES	79 zł			X-WING ALLIANCE	199 zł
DINK SMALL WOOD	49 zł	LEMINGS PAK	49 zł	QUAKE II THE RECKONING	99 zł			INNE TEL.	

Firma zastrzega sobie prawo zmiany cen bez uprzedzenia.

W naszej ofercie znajdziesz również oprogramowanie SONY PLAYSTATION, NINTENDO 64 i GAMEBOY COLOR - SZCZEGÓŁOWY cennik w NEO PLUS

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• W PRODUKCJI •

Schizm: Mysterious Journey 16
Big Bang 18
Jazz Jackrabbit 2: Christmas Chronicles 18
Bugs Bunny 20
Blade 20
Mission Impossible 21
UEAFA Manager 2000 21
Alone in the Dark IV 21
Lemans 22
Supreme Snowboarding 22
Hogs of War 22
South Park: Rally 23
Furballs 23
Hostile Waters 24
Incoming Forces 24
Midnight GT 25
Off Road 25
Battle Isle 4 26
Dragon's Lair 3D 26
Settlers 3: Quest of the Amazonas 27
Carmageddon: The Death Race 2000 28
Titanium Angels 30
Deus Ex 31
Dino Crisis 32
Amen: The Awakening 33

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Wargamer: Napoleon 1813 36
GTA 2 38

• GRY RECENZJE •

3D-Ultra Lionel TrainTown 43
Warhammer 40000: Rites of War 44
International Football 2000 47
Prince of Persia 3D 50
Street Wars: Constructor Underworld 54
Aztec 56
Lego Racers 58
Sports Car GT 60
Pandora's Box 62
ACM 1918 64
Re-Volt 66
Panzer General 3D Assault 68
Driver 71
Homeworld 74
BattleZone II: Combat Commander 77
Gulf War - Operation Desert Hammer 81
Curse You! Red Baron 82
Star Trek: Starfleet Command 84
Abomination: The Nemesis Project 86
GP 500 88
F.A. Premier League Stars 90
NBA Inside Drive 2000 94
Castrol Honda Superbike 2000 96
Civilization II: Test of Time 98

• SUFLER •

Jack Orlando solucja 100
Hopkins FBI solucja 102

• ŚWINKA •

Incubation PL 104
Broken Sword II 105

• ACTION NET •

Tylem w XXI wiek 107
Hackers vs lamers 108
MP3 109

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala 122
Magix Music Maker 2.0 - kurs 123

• PROGRAMY UŻYTKOWE •

AccuType 4 126
Polonez 128
Słownik Szkolny: Ekologia 129
National Geographic Maps 130

• HARDWARE •

Czy potrafisz to naprawić? Poradnik. 132
Opanować schowek 139
Active Desktop 140
Zmień skorupę 142
Słownik użytkownika PC 144
Helpline 146
Więcej gazu dla twego modemu! 152
Jak zmienić ustawienia regionalne DVD? 155
Podkręcanie Athlona 156
Na czym archiwizować dane? 158
Pecety z lamparciej skóry 162
Alone in the dark 164
Fotograficzne aparaty cyfrowe 169
Karty muzyczne Winmax 170
Voodoo 3 3000 172
GVC PCI Modem 173
Viewtop 3D Titan PRO 174
Intel i820 175
Monitory Hitachi 176
Tuner Miro PCTV Pro 177
Karty graficzne Winmax 178
Iomega ZipCD650 180
miroVIDEO Studio DC10 Plus 182
miroVIDEO Studio 400 183
Yamada HA-207 i B-210 184
Asus P3B-1394 185

• INNE •

Konkurs 41
Okładki na CD 42
Pomocna Dłoń 106
Scena komputerowa 112
Na Luzie 114
ECTS - relacja 116
ECTS - nagrody 118
Mechy w grach 119
Magix Red Zora 124
Sklep Firmowy 186
Action Redaction 190
Tipsy 194

Indeks gier

3DUltra Lionel TrainTown 43
Abomination: The Nemesis Project 86
ACM 1918 64
Alone in the Dark IV 21
Amen: The Awakening 33
Aztec 56
Battle Isle 4 26
BattleZone II: Combat Commander 77
Big Bang 18
Blade 20
Broken Sword II [Świnka] 105
Bugs Bunny 20
Carmageddon: The Death Race 2000 28
Castrol Honda Superbike 2000 96
Civilization II: Test of Time 98
Curse You! Red Baron 82
Deus Ex 31
Dino Crisis 32
Dragon's Lair 3D 26
Driver 71
F.A. Premier League Stars 90
Furballs 23
GP 500 88
GTA 2 38
Gulf War Operation Desert Hammer 81
Hogs of War 22
Homeworld 74
Hopkins FBI [solucja] 102
Hostile Waters 24
Incoming Forces 24
Incubation PL [Świnka] 104
International Football 2000 47
Jack Orlando [solucja] 100
Jazz Jackrabbit 2: Christmas Chronicles 18
Lego Racer 58
Lemans 22
Midnight GT 25
Mission Impossible 21
NBA Inside Drive 2000 94
Off Road 25
Pandora's Box 62
Panzer General 3D Assault 68
Prince of Persia 3D 50
Re-Volt 66
Schizm: Mysterious Journey 16
Settlers 3: Quest of the Amazonas 27
South Park: Rally 23
Sports Car GT 60
Star Trek: Starfleet Command 84
Street Wars: Constructor Underworld 54
Supreme Snowboarding 22
Titanium Angels 30
UEFA Manager 2000 21
Wargamer: Napoleon 1813 36
Warhammer 40000: Rites of War 44

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi. Warto więc poczytać sobie dokumentację dem...

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 150 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie. A co zrobić gdy nie masz na C: tyle miejsca? Można zrobić tak: zmienić nazwę lub wykasować katalog Temp na C:. Przekopiować demo na HDD do partycji, w której mamy dużo miejsca. Rozpakować ręcznie demo. Demo założy sobie własny Temp w tymże katalogu. Następnie demo zacznie się instalować z tego katalogu do wybranego przez Was miejsca. Po zakończeniu instalacji usuwamy niepotrzebne już rozpakowane demo i Temp (o ile sam się nie zlikwidował) i przywracamy katalog Temp na C:. I po problemie! (A jeśli nie masz Tempa w katalogu głównym na C:, to zajrzyj do katalogu Windows). .

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie, niż - teoretycznie - powinna.

Uwaga 3: Od nr 9/99 na CD jest nowe menu. Prosimy o opinie na jego temat. W razie jakichkolwiek problemów z tym menu, poczytajcie jego instrukcję obsługi, zawartą z tyłu pudełka z CDkami.

GTA London 1961

(Take Two)

Dodatkowe poziomy do gry GTA London 1969. MUSISZ mieć zainstalowane GTA 1969, by odpalić ten dodatek. PEŁNA WERSJA dodatku!

Uwaga: Dodatek znajdziesz na CD w katalogu DODATKI

Wymagania: Pełna wersja GTA.

Deer Avenger 2

(Simon & Schuster Int.)

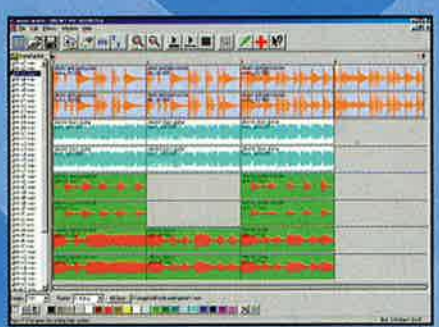
Parodia polowania na jelenie. Jeleń-mściciel dokonuje demolki baru pełnego myśliwych. Zabawna gierka FPP. Potrzebuje 22 MB na HDD.

Wymagania: P90, 16 MB Ram, Win95/98, DirectX.

Kolekcja CDA nr 17

Magix Music Maker v 2.0

Pełna wersja programu dzięki któremu każdy może sam tworzyć muzykę. Nie trzeba się na tym znać, dzięki bajecznie prostej obsłudze, pierwszy własny kawałek można złożyć w pół godziny. Na płycie w folderze z programem znajdują się próbki dźwiękowe, które służą nam jako 'klocki' do naszej kompozycji, która może składać się z maksymalnie ośmiu ścieżek. Wystarczy metodą 'przeciągnij i upuść' poumieszczać je w dowolnym miejscu i ewentualnie nałożyć na nie efekty wbudowane w program. Skończoną pracę można bez żadnego wysiłku zgrać do pliku WAV i na przykład nagrać na płytę, aby pokazać znajomym.



Uwaga: dodatkowe sample (czyli brzmienia rozmaitych instrumentów itd.) zamieścimy w dwóch następnych numerach CDA. A w tym numerze znajdziecie też kurs obsługi tego programu (tj. pierwszą część kursu) i specjalny konkurs!

Wymagania: Pentium, min. 8 MB Ram, Win3.1/95, karta muzyczna :) 16-bit.

Steel Panthers: World War 2

(SSI)

Pack z misjami - PEŁNA WERSJA - do Steel Panthers 2. I to nie koniec niespodzianek, ale resztę zobaczcie już sami. A jeśli lubicie SP1 - no to macie dziś dobry dzień!

Uwaga: Dodatek znajdziesz na CD w katalogu DODATKI

Wymagania: Pełna wersja SP2.

Battle Girl
(Feral)

Coś jakby gra żywcem "skopiowana" z dawnych automatów do gier. Ogólnie klimatem przypomina Asteroids i jeszcze jedną grę, której tytułu niestety zapomniałem :). Ale jak zobaczycie screeny to od razu zajarzycie. Demo zajmuje jakieś 5 MB.

Wymagania: PC, Win95/98.

Mortyr
(Mirage)

Myślę, że nie muszę specjalnie przedstawiać tego tytułu. Każdy fan gier FPP na pewno już wie, że to polska gierka, która powinna zrobić wielką karierę na Zachodzie. Demo potrzebuje około 160 MB na HDD i zawiera 3 misje. Demo wstępnie depakuje się na C:/Temp - musicie więc mieć tam sporo miejsca...

UWAGA: Demo to jest INNE (większe i lepsze) od tego dostępnego w Internecie. Jest to na pewno polska premiera tego dema, a wszystko wskazuje na to, że czytelnicy CDA dostali je jako pierwsi W ŚWIECIE.

UWAGA 2: Firma Mirage ufundowała dla bystrych graczy grę Mortyr, koszulkę i kubek z logosami gry. Wystarczy tylko napisać na karcie pocztowej odpowiedź na następujące pytanie: "Od czego pochodzi tytuł gry Mortyr?" i przesłać na adres redakcji CDA z dopiskiem Konkurs Mortyra. Nagrody trafią do zwycięzców pocztą.

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akceleratur.

Grand Theft Auto 2
(Take 2 Interactive)

Chyba nie muszę mówić o czym to demko jest i kim jesteśmy? No cóż, gdybym to zrobił to gloryfikowałbym przemoc i zachwalał życie gangstera na ulicy. Po prostu sami zobaczcie, czy jest tak słodkie, jak się niektórym wydaje... Demo potrzebuje około 25 MB na HDD. Wcześniej depakuje się na C:/Temp. Daje nam około 6 minut gry.

Uwaga: gdyby były jakieś problemy z uruchomieniem gry, uruchomcie wcześniej GTA 2 Managera (jest w katalogu z demem) i zacznijcie mieszać w opcjach.

Aby uruchomić poprawnie demo trzeba ustawić układ klawiatury na English (United States 101 lub Angielski) jako domyślny (TYLKO za pomocą Panelu Sterowania!). Inaczej podczas odpalania gry wypisuje błąd klawiatury!

Klawiszologia:

Kursory - sterowanie
LCTRL - atak
Enter - wejście/wyjście z wozu
Spacja - hamulec ręczny/skok
Z/X - kolejne bronie
Tab - special (?)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

Delta Force 2
(Novalogic)

Symulacja współczesnych komandosów w FPP. Mimo że engine na voxelach może korzystać z dopalacza! Cool!

Klawiszologia:

V; Shift + V	- zmiany rozdzielczości
Shift	- powoli...
Kursory	- sterowanie
Delete	- stój
End	- kucaj
Spacja	- skacz
CTRL	- fire
1-0	- wybór broni
M	- reload
C	- commander screen
F2-F7	- kamery
F10-F11 - mapa	
- i +	- zoom mapy

UWAGA: Podczas instalacji działy się u mnie strasznie dziwne rzeczy i pojawiały się niepokojące komunikaty. Tym niemniej, po jej zakończeniu, demko chodziło bez najmniejszych problemów.

Wymagania: P200MMX, 32MB, Win95/98, DirectX

Age of Wonders
(Epic Games)

Turowa strategia z elementami RPG. Coś jak Warlords + Heroes of Might and Magic. Demo oferuje jeden duży scenariusz oraz tutorial. Potrzebuje około 95 MB na HDD. Demo wstępnie depakuje się na C:/Temp. I nie wiem jak u Was, ale u mnie troszkę trwało, od momentu kliknięcia na opcję START w naszym menu, zanim gra zaczęła się instalować.

Wymagania:P133, 32MB, Win95/98, DirectX

Aztec
(Cryo)

Po raz kolejny Cryo raczy nas klimatyczną przygodówką, tym razem w 3D i osadzoną w azteckich realiach. Niestety autorzy dema nie bardzo chcieli podzielić się z graczami informacjami o co w tej grze biega :(. Cóż, rozgryźcie to sami; będzie to dodatkowa zagadka... Z tego co się orientuję, to gra toczy się w 1517 roku w momencie, gdy konkwistadorzy docierają do azteckiego imperium... Demo potrzebuje około 96 MB na HDD.

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX

2 PERełKI już w sklepach!

FLOJD

CENA 69zł

Potężna (4 kompakty!) gra przygodowa, dowcipna i humorystyczna, ale posiadająca też i mroczniejsze momenty. Flojd zawiera akty zdrady, intrygi, rebelii, a nawet trochę przebierania się w kobiecie ciuszki. Życie Flojda, zwykłego, by nie rzec: podrzędnego Grenelona pewnego dnia zmienia się całkowicie, gdy tajemnicza Dolores prosi go o doręczenie zwykłej przesyłki. Co prawda przesyłka oczywiście nie jest zwykła, a Dolores jest ściganą po wszechświecie rewolucjonistką, ale w porównaniu z późniejszymi wydarzeniami to i tak bułka z masłem.

Animacje renderowane za pomocą superstacji graficznych Silicon Graphics, 16-bitowy dźwięk stereo i fabuła epickich proporcji przenoszą gry przygodowe do kompletnie nowej galaktyki, a osiemdziesiąt różnych lokacji i sześć tysięcy linii dialogowych każdego gracza uczynią szczęśliwym bez potrzeby użycia niedozwolonych środków chemicznych.

Pomyśleć, że rebelia jeszcze nigdy nie wyglądała tak żAłośNiE.

Twoje przeznaczenie: od zera do bohatera.
Twoje imię: Flojd.

4 CD

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

PEŁNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

SIMON the SORCERER II

yniku knowań złego czarnoksiężnika Sordida pozornie zwyczajny nastolatek Simon trafia do ny pełnej elfów, goblinów i brzydkich księżniczek. Czym można by się przejąć - zwłaszcza dkimi księżniczkami - gdyby nie to, że gra pełna jest humoru w najlepszym wydaniu, a jej rcom najwyraźniej przyświecał niecny cel, aby grę raz na jakiś czas trzeba było przerwać ze lędu na nieprzerwany, gwarantowany atak śmiechu. Wszystko to polane sosem pięknej, ręcznie wanej grafiki z mnóstwem animacji. No i oczywiście, Simon mowi banko... eee... po polsku.

CENA 29,95 zł

sklepy: **EMPiK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis, Warnet** oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: **SoftBox** (0-22) 636 90 24

FIRMA WYSYŁKOWA

wirtualny świat

kontakt z nami

adres
Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.compl

telefon & fax
(0-22) 673 68 04, 0-501 86 26 91

UWAGA! po 20 października dzwoń do nas pod numer:
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8[30] do 18

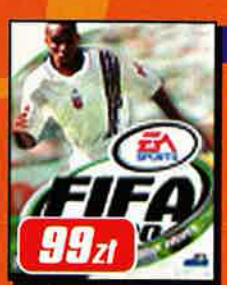
Wirtualny Świat poleca

Nowa propozycja Wirtualnego Świata

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.



FIFA 2000 — WYGRAJ KOSZULKĘ!!!

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wziął reprezentant Anglii Sol Campbell. UWAGA! dla prawdziwych fanów futbolu, którzy zamówią u nas grę FIFA 2000 przed 30 listopada mamy wspaniałą niespodziankę. **10 koszulek** reprezentacji Polski z oryginalnym autografem wielokrotnego reprezentanta kraju **Jacka Zielińskiego** zostanie rozlosowanych pomiędzy klientów zamawiających grę przed premierą.

PREMIERA: LISTOPAD '99. W losowaniu koszulki wezmą udział wszystkie zamówienia złożone przed 30 listopada.

DIABLO 2 - POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. Kontynuacja niesamowitych przygód w świecie opętanym przez złe moce. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci: Amazonka, Barbarzyńca, Nekromata, Palladyn, Wróżka. W grze spotkasz około 100 gatunków wrogo nastawionych do Ciebie potworów o różnorodnej sile i stopniu inteligencji. 4 CD po brzegi wypełnione, przygodami i zagadkami.

Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis wspaniałą grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2

PREMIERA: STYCZEŃ 2000

THE SETTLERS 3: QUEST OF THE AMAZONS PL

Nowe misje do Settlersów III. 24 nowe misje w trybie kampanii w tym 12 dla amazonek, 8 unikalnych zaklęć dla amazonek, 39 nowych budynków. Gra w polskiej wersji językowej. Zamawiając przed premierą możesz wybrać jeden z dwóch upominków: mousepad lub płyta z grywalnymi demami.

PREMIERA: LISTOPAD '99

ADAŚ I PIRAT BARNABA PL

Wspaniała gra dla dzieci, w której jako mały chłopiec Adaś gracz musi uratować afrykańskie zwierzęta z rąk pirata Barnaby. Niesamowicie kolorowy afrykański świat przedstawiono we wspaniałej, ręcznie rysowanej grafice, wiele zagadek logicznych i zabaw zręcznościowych. Gra w pełnej polskiej wersji językowej z udziałem najlepszych polskich aktorów. Zamawiając przed premierą otrzymasz porcelitowy kubeczek firmowy.

PREMIERA: LISTOPAD '99

PIZZA SYNDICATE PL

Gra Pizza Syndicate to przesycony olbrzymią dawką humoru menadżer, w którym musisz zbudować jak największą sieć pizzerii na całym świecie. 20 miast z ponad100 klientami do obsłużenia w każdym, 50 innych postaci (pracowników, ochroniarzy, przestępców, policjantów i in). Gra w pełnej polskiej wersji językowej. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz upominek-niespodziankę.

PREMIERA: 30 PAŹDZIERNIKA '99

ATLANTIS II PL

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Iriandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię. Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej i jest zamieszczona na 4 CD. Zamawiając grę przed premierą otrzymasz koszulkę z gry Atlantis II.

PREMIERA: LISTOPAD '99

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 5-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki,
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat poleca

Wirtualny Świat Poleca

69zł PL

69zł PL

75zł

79zł PL

89zł PL

149zł PL

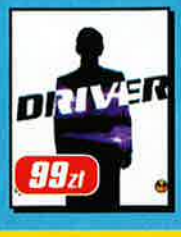
SETTLERS III PL

Trzech różnych bogów: Jupiter, Horus i Ch'ih-Yu; trzy różne nacje specjalizujące w innych dziedzinach, 150 rozmaitych postaci, 30 grup zawodowych, 40 rodzajów budynków.
PRZY ZAKUPIE GRY SETTLERS III - GRATIS SETTLERS I + T-SHIRT.

99zł PL

99zł

99zł



99zł

179zł

159zł PL

BALDUR'S GATE PL

Najlepsza gra RPG wszechczasów. Olbrzymi świat pełen magii, potworów, tajemnic i walki. 5 CD. Największa polska lokalizacja. W pudełku mapa i książka. Tylko u nas przy zakupie gry Baldur's Gate otrzymasz GRATIS oryginalny MOUSEPAD Baldur's Gate oraz książkę „Wrota Baldura"

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

35zł PL

35zł PL

39zł PL

45zł

49zł PL

49zł PL

49zł

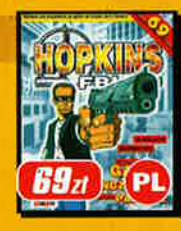
49zł

59zł

59zł

59zł

59zł PL



69zł PL

69zł

69zł

69zł

69zł

69zł

79zł

99zł

99zł PL

99zł PL

99zł

99zł

145zł PL

149zł

149zł PL

149zł

159zł

165zł

165zł

165zł

TEL. PL

TEL.

45zł

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

25zł

WROTA BALDURA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry firmy Interplay „Baldurs Gate", której akcja osadzona jest w świecie fanstasy „Forgotten Realms".

49zł

DYLOGIA LIRIEL

Powieść ze świata Forgotten Realms Linier Baenre, córka arcymag podziemnego miasta mrocznych elfów, zostaja wplątana w sieć intryg tkaną przez kapłanki bogini Lloth.

w naszej ofercie znajdziesz również inne gry i programy na pc

Age of Empire	169 zł	Dungeon Keeper PL	55 zł	Machines	99 zł	Screamer Rally	59 zł
A.D. 2044 PL	45 zł	Earth 2140 PL	49 zł	Mayday PL	49 zł	Sin	129 zł
Armored Fist 2	59 zł	Emergency	49 zł	Mechwarrior 2	59 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Final Fantasy VII	109 zł	Myst	69 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Gex 3D	79 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł	Team Apache	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	GTA + misje	129 zł	Riven	69 zł	Theme Hospital	59 zł
Capitalism Plus	59 zł	Heroes of Might & Magic II	99 zł	Quake	69 zł	Top Gun - Hornet's Nest	139 zł
Carmageddon	59 zł	Interstate 76	49 zł	Pandemonium 2	69 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Carmageddon 2	129 zł	Jack Orlando	49 zł	Phantasmagoria	69 zł	Ultima On-Line	229 zł
Caesar 2	69 zł	Książe i Tchórz PL	55 zł	Phantasmagoria 2	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Knights & Merchants PL	49 zł	Postal	29 zł	Wing Commander V	69 zł
C&C Red Alert + Aftermatch + Conterstrike	129 zł	Lemmings Pak PL	49 zł	Rollcage	145 zł	X-Com Apocalipse PL	69 zł
Close Combat III	99 zł	Lands of Lore 3	155 zł	Prince of Persia 1 i 2	49 zł	X-Files The Games	129 zł
Dark Reign	59 zł	Lords of Magic	69 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł
Duna 2000	89 zł	Luftwaffe Commander	155 zł	Red Baron 3D	155 zł	Z + misje	59 zł

Disney's Tarzan Action Game

(Disney Interactive)

Gra platformowa z Tarzanem w roli głównej. Wszelkie szczegóły w specjalnym helpie dostępnym z paska zadań. BTW: demo depakuje się wstępnie do C:/Temp, a następnie SAMO instaluje się w Program Files (na C:) w katalogu Disney. Potrzebuje około 16 MB na HDD.

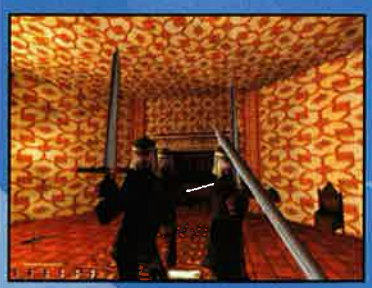
Wymagania: P166, 24MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Thief Gold

(Eidos Interactive)

Demo Złotej Edycji gry Thief: Dark Project, w której m.in. znajdziecie trzy nowe misje. W demie jedna z sekcji nowej misji Thieves' Guild. Wszystko o zasadach, porady itd. znajdziecie w dokumentacji dema. Ja wspomnę tylko, że demo wstępnie depakuje się na C:/Temp i zajmuje 82 MB na HDD.

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, Direct X



Expert Pool

(Psygnosis)

Bilard stołowy w 3D. W demie macie 2 rodzaje rozgrywki w trybie Arcade. Sterowanie myszką (szczegóły w dokumentacji dema). Demo wymaga 25 MB na HDD.

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

BHunter

(Midas Interactive)

Przyszłość. Przestępczość kwitnie na ulicach miast. A Ty, jako Bounty Hunter (łowca nagród) zaprowadzasz tam porządek. W sumie shooter FPP (ale nieco niekonwencjonalny). Dostępna misja treningowa. Całość zajmuje zaledwie 13 MB!

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
A	- gazu
D	- hamulec
CTRL lub LMB	- primary weapon
RMB lub spacja	- secondary weapon
F1-F6	- kamery
F12	- screenshot
Esc	- quit

Wymagania: P133, 32MB, Win95/98, DirectX

Hype - The Time Quest

(Ubi Soft)

Doskonała labiryntówka w 3D, w konwencji TPP. Podobna nieco do Zeldy - gry znanej posiadaczom Nintendo 64. Polecam każdemu niezależnie od wieku. Demo potrzebuje jakieś 45 MB.

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
LShift	- bieg (z kursorem)
CTRL	- skok
Spacja	- akcja
Enter	- użyj magii
X	- bierz/odłóż miecz
Z	- bierz/odłóż kuszę
Num0	- vision mode
Delete	- wybór magii
A/S	- strafing

Uwaga: proces instalacji dema jest nieco niestandardowy. Potrzeba sporo cierpliwości w momentach, gdy wydaje się, że wszystko "wisi". Ale spokojnie - demo DZIAŁA... Czekaj cierpliwie!

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock	- 07/98 - pinball
FA/18 Hornet 3.0	- 08/98 - symulator lotu
Eastern Front	- 09/98 - turowa strategia
Flying Corps	- 10/98 - symulator lotu (I wojna)
Alone in the Dark 3	- 11/98 - przygodówka w 3D
GT Racing'97	- 12/98 - symulator jazdy
Prisoner of Ice	- 01/99 - przygodówka (horror)
Motor Mash	- 02/99 - zręcznościówka + samochody
FX Fighter Turbo	- 03/99 - karate
Spec Ops	- 04/99 - komandosi w 3D; akcja i nie tylko
Prost GP	- 04/99 - Formuła 1
Dark Colony	- 05/99 - RTS w realiach sf
Stonekeep	- 06/99 - RPG (klasyka)
Wacki	- 07/99 - przygodówka po polsku
Die Hard Trilogy	- 08/99 - akcja, strzelanie, jeżdżenie
Fallout	- 09/99 - GIGAhit w kategorii RPG
EarthSiege 2	- 10/99 - symulacja Mechów
Magix Music Maker 2.0	- 11/99 - program do tworzenia muzyki

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji całokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Tomb Raider na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w tej edycji, itd.). Było też WIELE pełnych wersji użytków.

NBA Inside Drive 2000

(Microsoft)

NBA na początku gry wyjaśnia wszystko - symulacja koszykówki na światowym poziomie. W demie macie okazję do zmierzenia się jako zawodnicy New York Knicks i San Antonio Spurs. Cała klawiszologia w dokumentacji dema. To zaś zajmuje 35 MB.

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

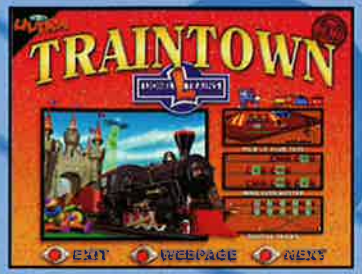
3D Ultra Lionel TrainTown

(Sierra)

Zabawna gierka, ale zmuszająca do myślenia, w której sterujemy kolejkami (tzn. miniaturowymi modelami pociągów). Trzy misje do wyboru. Gra jest recenzowana w tym CDA. Fajne! Gra wstępnie depakuje się do C:/Temp i potrzebuje jakieś 14 MB na HDD. Sterowanie - po prostu ruszaj myszką :). Wszystko jest zresztą w dokumentacji dema.

Uwaga: nie przejmujcie się za bardzo, jeśli okaże się, że przy testach dźwięku nic nie słyszycie (klikać, że słyszycie :)). U mnie tak było, a mimo to w demie dźwięk był.

Wymagania: P120, 16MB, Win95/98,DirectX



Legacy of Kain: Soul Reaver

(Eidos Interactive)

Dobrze jest być wampirem... Tak się Wam wydaje? No to zobaczcie, czy faktycznie w czymś, co przypomina Tomb Raider (czyli TPP) skrzyżowany z grą akcji i doprawiony elementami RPG. Demo potrzebuje 33 MB na HDD. Klawiszologia podana niżej jest dość okrojona, pełną znajdziecie w dokumentacji.

Klawiszologia:

Opcje	- ESC
Glyph Menu	- Enter
Sterowanie	- kursory
Akcja	- A
Kucanie	- C
Pływanie/Skoki	- Spacja lub X
Pełzanie	- S

Wymagania: P200 + akcelerator lub P266 bez, 32MB, Win95/98, DirectX

Rayman 2

(Ubi Soft)

Kolejna zabawna - po Hype - platformówka 3D. Dla każdego... kto ma akcelerator. Demo zajmuje około 70 MB.

Klawiszologia:

A	- skok
Spacja	- ognia
CTRL	- akcja
Shift	- spacer

Uwaga: proces instalacji dema jest nieco niestandardowy. Potrzeba sporo cierpliwości w momentach, gdy wydaje się, że wszystko "wisi". Ale spokojnie - demo DZIAŁA... Czekaj cierpliwie!

Wymagania: P133, 32MB, Win95/98, akcelerator

Homeworld

(Sierra Studios)

Kosmiczny RTS w 3D o epickim rozmachu. Zapiera dech. Polecam! Szkoda tylko, że autorzy nie podrzucili za dużo informacji o tej grze (no, ale są misje treningowe, a jak ktoś dokładnie poszuka w katalogach dema to znajdzie i folder Documents, a w nim co nieco w formacie .pdf (potrzebny Acrobat Reader do odczytu). Całość zajmuje jakieś 80 MB.

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Starfleet Command

(Interplay)

Coś dla miłośników skomplikowanych symulatorów walki w kosmosie, a także fanów Star Treka. Potrzebuje około 70 MB na HDD. Dokładnej instrukcji obsługi szukaj w katalogu z demem (plik readme). Bardzo wskazane posiadanie akceleratora. Demo zawiera dwie misje w trybie single (jest i multiplayerowa) oraz daje dostęp do dwóch ras Federacji (weź Klingonów - tam powinien być dodatkowo tutorial).

Klawiszologia (mocno okrojona):

A/S	- ciąg silników
Z	- ognia z wszelkiej broni
T	- namierzanie celu
D	- mina

Kursory - manewrowanie (na klawiaturze numerycznej! Także 7,9,1,3 itd.)

.	- cala STOP (na klawiaturze numerycznej!)
Y	- żółty alarm
R	- czerwony alarm
] i [	- szybkość gry
F1-F4	- widoki
F9-F11	- konfiguracja HUDa

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX 6.0. Bardzo wskazany akcelerator.

NHL 2000

(EA Sports)

Znakomita symulacja hokeja. Walka pomiędzy Dallas Stars i Buffalo Saber. Demo depakuje się wstępnie do Tempa i potrzebuje około 53 MB. Cool muzyka i efekty... Klawiszologia, etc. w dokumentacji dema.

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX

Driver

(GT Interactive)

Znakomita samochodówka (recenzja w tym numerze); rajdy po ulicach miast. Niestety tylko dla posiadaczy akceleratorów... Demo zajmuje jakieś 32 MB. Po jego instalacji na HDD odpalcie najpierw opcję Config, inaczej demko nie będzie chciało się uruchomić...

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator.

Tomb Raider 2 Golden Mask

Niektórych z Was zdołowała zapewne wieść, że aby uruchomić tę - zamieszczoną na naszym CD - gierkę, należy mieć pełną wersję TR2. Ale nosy do góry! Dostaliśmy informację od wnikliwego czytelnika (thx!), że wystarczy zainstalować te poziomy w... DEMIE (!) TR2: Gold (zamieszczonym w CDA 07/99) i... można grać!

Darkstone

(Gathering of Developers)

Trudno ją zdefinować. I gra akcji, i przygodówka, i RPG... Myślę jednak, że jeśli lubisz Diablo to będziesz zachwycony. O ile posiadasz akcelerator... Klawiszologia (bardzo obszerna) w dokumentacji. Tamże dużo więcej o zasadach itp. Demo potrzebuje około 34 MB na HDD. Najpierw depakujemy je z CD na HDD, a dopiero tam instalujemy.

Wymagania: P233, 32MB, Win95/98, DirectX, akcelerator

Rainbow Six: Rogue Spear

Red Storm Entertainment

Kontynuacja znakomitej gry Rainbox Six. Symulacja oddziału antyterrorystycznego. Wszystko macie zresztą w recenzji w nr 10/99. Gdyby były problemy z instalacją lub obsługą dema - poczytajcie dokumentację, tam jest WSZYSTKO. Demo depakuje się wstępnie na C:/temp. A ponieważ po instalacji liczy około 114 MB to oznacza, że na C: MUSICIE mieć co najmniej tyle miejsca, by demo w ogóle chciało się zainstalować. Dostępna jest jedna singlowa misja.

Uwaga: wskazane jest odpalenie RSConfig (jest w katalogu z demem) po zainstalowaniu dema, a przed jego odpaleniem i ustawienie za pomocą tej funkcji, np. posiadanego (lub nie) akceleratora itd.

Wymagania: P233, 32 MB, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator.

KChess Elite 32

(Ark Angels)

Co mam powiedzieć? Po prostu szachy dla 1-2 osób. Nie grają może jak Kasparow, no ale... Aha - nie wiem czemu, ale gdy próbowałem instalować demo (jakieś 3 MB) na każdej partycji, poza C, miałem problemy. Ale na C: chodzi jak marzenie.

Wymagania: PC, Win95/98.

PROGRAMY

- DirectX 7.0 - najnowsza wersja biblioteki DirectX.
- Lotto 2000 - program dla grających w Toto-Lotka.
- PaintShop Pro 6.0 - rozbudowany program graficzny. Po instalacji zrestartuj kompa.
- MultiSys - znów coś dla zwolenników gier hazardowych.
- Protector - najnowsza wersja antywirusa.
- Visual Business Card - do projektowania wizytówek.
- LangMaster English in Action - program do nauki angielskiego; pomocą służą słynni aktorzy Hollywood!

EXTRAS

- Bonus 1 - ikony, kursory, MIDy, zabawne programiki i teksty, screen-savery, tapety, theme-packi, programy użytkowe po polsku... Razem jakieś 14 MB.
- Bonus 2 - dodatki do gier, edytory, nowe levele m.in. do Commandosów i Heroes 3, savey, trainery, tipsy, solucje i poradniki... jakieś 15 MB.
- FPP Zone - ponad 15 MB fajnych rzeczy dla fanów rozmaitych gier FPP. Radzimy zajrzeć!
- MPZone - coś dla tych, którzy np. potrzebują nowych skinów do WinAmpa i ogólnie lubią się zajmować MP3. Kącik nieduży, ale jak się Wam spodoba, to się rozkręci.
- Pomocna Dłoń - anonse do Pomocnej Dłoni.
- Scena - 38 MB scenowego stuffu: m.in. RH99, Xenium, TP8.

PATCHE

- Hidden & Dangerous
- Jagged Alliance 2 PL
- Prince of Persia 3D
- Re-Volt
- System Shock 2

INDEKS DEM:

- Age of Wonders
- Aztec
- Battle Girl
- BHunter
- Darkstone
- Deer Avenger 2
- Delta Force 2
- Disney's Tarzan Action Game
- Driver
- Expert Pool
- Grand Theft Auto 2
- Homeworld
- Hype - The Time Quest
- KChess Elite 32
- Legacy of Kain: Soul Reaver
- Mortyr
- NBA Inside Drive 2000
- NHL 2000
- Rainbow Six: Rogue Spear
- Rayman 2
- Starfleet Command
- Thief Gold
- Traintown

Nowa gra przygodowo-zręcznościowa dla dzieci!

Adaś i Pirat Barnaba

Szukaj w sklepach od 5 listopada.

Występują Piotr Fronczewski i Wiktor Zborowski

Zwierzęta zamieszkujące Afrykę przez długi czas wiodły sielskie życie. Wygrzewanie się na słoneczku, radosne zabawy w porannej rosie oraz podróże przez sawannę wypełniały im każdy dzień. Niestety, pewnego dnia u brzegów Afryki pojawił się piracki statek, z którego wysiadł Barnaba. Był to dzień, w którym skończyła się sielanka - Barnaba porywał i więził małe zwierzaki, po to by sprzedawać je kupcom. Zwierzęta nie mogąc znieść tej sytuacji postanawiają wezwać na pomoc Adasia. Twoim zadaniem będzie kierowanie Adasiem i wypędzenie z Afryki pirata Barnaby...

Gra oferuje Ci wspaniałą, kreskówkową grafikę z wielopoziomowym, ruchomym tłem, oraz dynamiczną akcję przeplataną zagadkami logicznymi.

Gra dla dzieci
nie zawiera przemocy

niska cena
69
złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Wersja polska
wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Już wkrótce nowa gra przygodowa po polsku
dla młodszych graczy

Hokus Pokus Różowa Pantera

niska cena
69
złotych

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Udaj się wraz z Różową Panterą we wspaniałą podróż przez cztery kontynenty i poznaj jej szalonych przyjaciół i wrogów!

Różowa Pantera i wszystkie postacie z nią związane™ © 1993 United Artist Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wyłączny dystrybutor w Polsce CD Projekt, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 66.

Zupełnie Nowe!

• MAX PAYNE

Wielu już straciło nadzieję, że to połączenie FPP i przygodówki (troszkę w klimatach Matrixa) kiedykolwiek się pokaże. Ile było kolejnych dat premier, trudno powiedzieć, ale gdyby za każdą autorzy płacili 1 centa, to już dziś byliby bankrutami... W każdym razie chyba jednak coś drgnęło i gierka ma szanse na ujrzenie światła dziennego. Na ECTS pokazywali m.in. nowe obrazki z tejże gierki. Oto jeden z nich.

• NOWE GIERKI

Oto kilka głośniejszych tytułów, których możemy oczekiwać za czas jakiś...

***Atlantis II**

Cryo ma nadzieję zdążyć z tą przygodówką jeszcze w tym roku. Polski dystrybutor obiecuje też, że będzie zlokalizowana.

***Driver 2**

GT już majstruje sequela tej gierki! Nic nie wiadomo na jej temat - poza tym, że najpierw pojawi się wersja na PSX.

***Fallout 3**

Na razie jest to tylko niepotwierdzona plotka - ale wszystko wskazuje, że gdzieś pod koniec roku 2000 ujrzymy trzecią część Fallouta...

***Settlers 4**

Blue Byte potwierdził, że pracuje nad czwartą edycją tej gry, ale nie chciał powiedzieć nic poza tym, że będzie całkowicie w 3D i pod koniec roku 2000.

• SINGLE PLAYER W Q3 TEST

John Carmack zlitował się nad nie mającymi dostępu do Internetu graczami i poinformował, że w kolejnej edycji Q3 Test (demie) będzie opcja deathmatchu single player vs. komputerowe boty. Nie wiadomo nic jednak, by taka opcja miała też być w pełnej wersji gry.

• WYŚCIGI PO POLSKU

Firma LEM rozpoczęła prace nad lokalizacją gry Rally Championship '99, będącą bezpośrednią kontynuacją gry International Rally Championship. W stosunku do poprzednika RC'99 ma całkowicie zmieniony engine, dołożoną obsługę kierownic z feedbackiem i system dźwięku przestrzennego. W grze mamy 24 samochody (zbudowane z 7x większej ilości polygonów niż w grze Collin McRae Rally!!!). Dodatkowo wnętrze wozu jest w pełni trójwymiarowe. Nie dość, że gra będzie całkowicie po polsku, to jeszcze pilot będzie mówił głosem pewnego BARDZO znanego polskiego rajdowca, a sama gra ma kosztować mniej, niż myślicie :). Światowa premiera gry ma miejsce 25.10.99. Polska premiera - jak dobrze pójdzie - nastąpi w tym samym czasie.

• WARCRAFT 3

Kto z fanów RTS nie zna tej nazwy? Chyba nie ma takiego, kto choćby nie słyszał o Warcrafcie. Trzecia część powinna być jednak pewnym zaskoczeniem dla RTSiarzy. Choćby z tej przyczyny, że nie jest to już RTS, a RPS, czyli: Real Time Role-Playing Strategy.

Schizm: Mysterious Journey

Mamy dla Was "polonicum" z targów ECTS. Gra robiona przez LK Avalon. Firma, po ciepłym przyjęciu Reah przez zachodnich odbiorców, postanowiła pójść za ciosem i stworzyła grę w podobnym klimacie... Ale znacznie większą. Smutna prawda jest taka, że jeśli nie masz w swoim komputerze czytnika płyt DVD, to po prostu możesz zapomnieć o tym tytule, ponieważ nie ma większych szans, by ukazała się ona na tradycyjnych CD-kach.

UGLY JOE

Ale jeśli masz DVD lub chociaż masz... chęć poczytać :), to proszę bardzo. Nowa gra nosi tytuł Schizm: Mysterious Journey. I ponownie jest to przygodówka, która powinna ucieszyć wszystkich lubiących literaturę sf.

Schizm utrzymana jest w konwencji FPP; powiedzmy, że pod tym względem przypomina nieco grę Amerzone. Zresztą przypomina tę grę także pod innym względem - braku przemocy. Góruje za to nielinearną akcją. Nasza przygoda zaczyna się w momencie, gdy statek transportowy ląduje przymusowo na nieznanej planecie. Załoga katapultuje się w kapsułach ratunkowych. Na miejscu okazuje się, że planeta jest istnym cmentarzyskiem statków kosmicznych. Co je tu ściągnęło? Co je zniszczyło? Co stało się z ich załogami? No, to właśnie Twoje zadanie. Musisz to odkryć. Musisz też znaleźć sposób, w jaki opuścisz tę planetę. Niestety (albo -stety) nie będzie to proste...

O tym przekonasz się sam gdzieś w okolicach jesieni przyszłego roku.

A na razie zdradzimy, że gra oferuje niesamowitą prerenderowaną grafikę, swobodę ruchu w sferze 360 stopni, setki lokacji. Aby to wszystko pomieścić, potrzeba 10 GIGABAJTÓW wolnej przestrzeni. Mówiąc po ludzku: albo 8 CDków, albo 2 DVD. Tjaaa. Pocieszymy, że sterowanie ma być bardzo proste i intuicyjne (myszką), zaś muzyka utrzymana będzie w ambientowych klimatach. Gra już obecnie budzi bardzo duże zainteresowanie na Zachodzie. Ciekawe, ile DVD będzie potrzebowała kolejna gra LK Avalon? :) ■

Schizm: Mysterious Journey
Project Two/LK Avalon

2 HITY już w sklepach!

4 CD

CENA 159zł

MICROÏDS
www.microids.com

100% po polsku

Amerzone
Testament odkrywcy

„Bóg stworzył białe ptaki, które nigdy nie odpoczywają na ziemi i nawet umierają w chmurach. Ale zły czarnoksiężnik ukradł jaja złożone przez białe ptaki, a bez tych stworzeń klątwa spadnie na krainę Amerzone i pogrąży ją w chaosie".

Amerzone to gra przygodowa, która została całkowicie przetłumaczona na język polski. Jej akcja toczy się współcześnie w fikcyjnym kraju Ameryki Południowej, gdzie legendy przeplatają się z okrutną rzeczywistością.

Amerzone uzyskała nagrodę na targach Milia w Cannes za najlepszą grafikę i animację.
(Pixel-ina '99 Award)

© 1999 Casterman/Microïds - All Rights Reserved

Wyłączny dystrybutor na terenie Polski
CODA

SKLEPY FIRMOWE „WARNET"
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39

X Beyond the Frontier

CENA 99zł

eyond the Frontier to gra, w której musisz myśleć, walczyć, handlować i odkrywać ogromny wszechświat rzony przez EgoSoft. Na swojej drodze spotkasz ponad 150 typów statków kosmicznych; 10, 000 ych obiektów; 60 odmiennych produktów handlowych

zego musisz mieć X, Beyond the Frontier?

gra dostarczy Ci tysiące godzin intensywnego odkrywania wszechświata, zabije Cię grafiką i animacją, ej do tej pory jeszcze nigdy nie doświadczyłeś!

dukt ten jest połączeniem symulatora kosmicznego z grą strategiczno-ekonomiczą z położeniem nacisku każdy, choćby najmniejszy detal!

eyond the Frontier to wyzwanie, które stoi przed Tobą i czeka abyś je podjął!

THQ™

www.beyondthefrontier.com

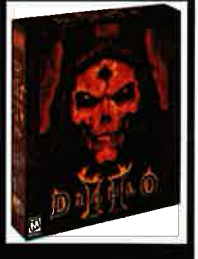
X: Beyond the Frontier © 1999 THQ and EgoSoft. All rights reserved. Developed by EgoSoft. Published by THQ. THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc.

Kup sklepy: EMPiK, ExtraPole, MediaMarkt, Vobis, Warnet oraz wszystkie inne dobre sklepy z grami. Sprzedaż wysyłkowa: SoftBox (0-22) 636 90 24

Zupełnie Nowe!

Mówiąc w skrócie i po polsku: do elementów RTS dołożono sporo cech gier RPG, co ma wzbogacić rozgrywkę i uczynić ją bardziej złożoną. Dojdą np. możliwości konwersacji z postaciami i niezależnie egzystujący świat. Co zapowiada Blizzard? 6 różnych ras (m.in. Orkowie, ludzie, demony) o odmiennych parametrach i umiejętnościach; pojawią się dowódcy, można będzie gromadzić artefakty, działające niezależnie od graczy dzikie zwierzęta i potwory, znacznie więcej budowli (będzie można tworzyć normalne miasta, a także np. zamki!). Grafika 3D z motion capture. No i rozbudowany tryb multiplayer. Premiera oczekiwana jest pod koniec roku 2000.

• DIABLO 2



Wiadomo tyle, że premiera na pewno (hmm...) będzie miała miejsce jeszcze w tym roku. Bez komentarza. A na pocieszenie - tak ma wyglądać pudełko na grę.

• MORTAL KOMBAT V

Tak jest! Gierka już się robi - ale na jej premierę musimy poczekać do jesieni roku 2000.

• THE LONGEST JOURNEY

To gra w sam raz dla fanów tradycyjnych gier przygodowych. Bohaterka gry, April Ryan, musi ocalić już nie jeden, a dwa światy (nie dość, że równolegle, to jeszcze skrajnie różniące się panującymi tam warunkami). Premiera gry powinna mieć miejsce jeszcze w tym roku.

• ALIEN BREED CONFLICT

Kto pamięta starą ale jarą strzelaninę Alien Breed? Tych, co podnieśli rękę, ucieszy fakt, że gierka doczeka się w końcu sequela, zatytułowanego Alien Breed Conflict. Niestety, poczekamy na nią również do jesieni przyszłego roku. Zmieniono nieco założenia gry - ze strzelawy

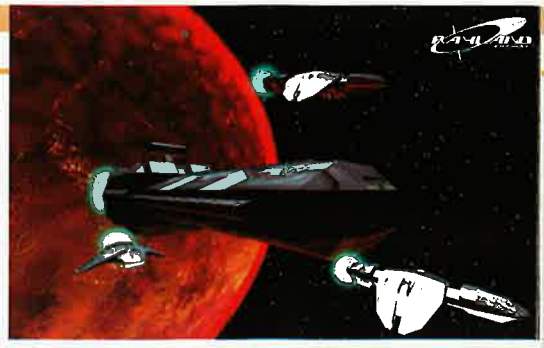
Big Bang

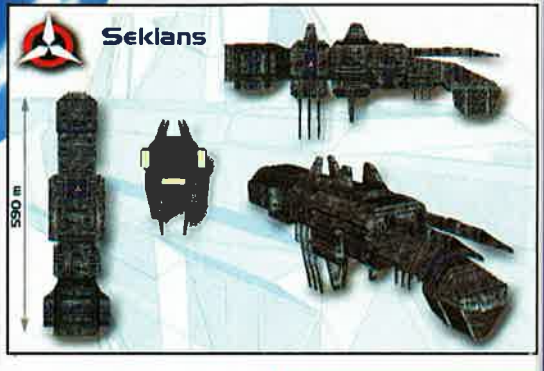
Oto kosmiczny shooter o epickim rozmachu, który strunie do naszych komputerów na początku grudnia tego roku. Całość naturalnie w 3D - ale radziłbym nie tyle patrzeć na grafikę, co posłuchać dźwięku; autorzy obiecują nową jakość w tej dziedzinie; coś takiego, czego jeszcze do tej pory nie było.

UGLY JOE

Naturalnie nie oznacza to, że można sobie odpuścić grafikę. Doskonały engine pozwala na jednoczesne ukazywania walki do 40 maszyn naraz, a każda z nich złożona jest z naprawdę imponującej ilości polygonów. Zresztą, popatrzcie na obrazki...

Fabuła... Wcielamy się w młodego pilota, należącego do rasy Sekian. Ta zaś związana jest sojuszem z Chakkamami, znakomitymi uczonymi. Chakkamowie stworzyli dodatkowo specjalne rasę robotów bojowych, zwanych Kümats. A to wszystko z powodu wojny z wrednymi Ittit-sami, których jedynym celem jest anihilacja wszystkiego, co żyje i jest spoza ich rasy. Ponadto w Galaktyce żyją jeszcze Forgalowie, znakomici wojownicy, z którymi wszystkie te rasy mają na pieńku. Jak widać, będzie tu sporo zamieszania, sojuszów, zdrad itp., co dobrze wróży grywalności Big Bangu. W każdym razie my będziemy musieli zaliczać kolejne misje na najrozmaitszych pojazdach niszcząc tych, którzy są aktualnie wrogami naszych chwilowych przyjaciół :). A warto dodać, że - niezależnie kim mają być wrogowie - ich AI ma być bardzo, bardzo wysokie. Naturalnie oprócz misji solowych będzie też multiplayer via Lan i Internet. ■





Big Bang
Project Two

Jazz Jackrabbit 2: Christmas Chronicles

Bliskie święta to dobra okazja do specjalnych - świątecznych - edycji rozmaitych gier. Jedną z nich jest Jazz Jackrabbit 2.

UGLY JOE

Sam tytuł pokazuje, jaki jest termin premiery - grudzień tego roku. Christmas Chronicles, choć jest dodatkiem do JR2, nie potrzebuje oryginału gry, by zadziałać. Zawiera 10 specjalnie zaprojektowanych świątecznych leveli. Dodatkową ciekawostką jest możliwość wygrania około 500 Euro (1 euro to praktycznie tyle samo co 1 dolar) w specjalnym świątecznym konkursie w sieci. Wystarczy tylko mieć oryginalną wersję gry i zalogować się na www.gamepoint.nl. Trzej najlepsi gracze się wzbogacą...

O samej grze właściwie nie ma co pisać - poza wyglądem lokacji nie różni się ona niczym od oryginalnego JR2. Po prostu fajna, rodzinna platformówka. Aha - niestety autorzy "zcaili" screenshoty z gry. Mogę służyć tylko świątecznymi artworkami. ■

Jazz Jackrabbit 2
Christmas Chronicles
Project Two

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 października 1999. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki dolicz koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

e-mail: sklep@timsoft.pl

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii!

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

GEOGRAFIA
Program obejmuje zakresem testów materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Materiał podzielony jest na poszczególne klasy, które posiadają tematycznie pogrupowany materiał np. Krajobraz, czy Afryka. Bogata oprawa graficzna.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

MatMania
Trzy wspaniałe gry matematyczne, łączące przyjemność grania z nauką podstaw matematyki dla pierwszych klas szkoły podstawowej. Wszystkie gry pomagają w nauce porównywania liczb i w opanowaniu czterech podstawowych działań

CENNIK GIER PC CD-ROM

3 W 1 PL	29,95
A.D. 2044 PL	45,00
Abe's Exodus	99,00
Abe's Odysee Oddworld	59,95
Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
Age of Sail	49,00
Airline Tycoon PL	69,95
Alien vs Predator	155,00
Ancient Conquest PL	99,95
Anno 1602 PL	155,00
Armored Fist 2	59,95
Army Man 2	165,00
Baldurs Gate - Misje PL	59,95
Baldurs Gate PL	155,00
Balls of Steel	59,95
Battle Isle II+misje PL	29,95
Battlegr.-Napoleon in Russia	89,00
Battlegr.-Prelude to Waterloo	89,00
Battleground - Shiloh	49,00
Betrayal at Antara	69,95
Blade Runner	59,95
Blood 2	69,95
Braveheart	165,00
Broken Sword II PL	59,95
C&C Red Alert+Count&Aftermath	122,00
C&C Tiberian Sun	99,00
Caesar 2	69,95
Caesar 3	155,00
Capitalism +	49,00
Championship Manager 3	155,00
Championship Manager 97\98	119,00
Civilization:Call to Power	169,95
Close Combat IV	159,00
Commandos-Mission 2	109,00
Creatures 2	155,00
Creatures 2:Life Kit	59,00
Creatures 3	159,00
Creatures Adventures	159,00
Creatures Deluxe	49,95
Cutthroats	165,00
Cyberstorm 2	69,95
Dark Omen Warhammer	59,95
Delta Force	155,00
Descent 3 PL	79,00
Destruction Derby II PL	39,95
Diablo Hellfire Pack	49,95
Discworld Noir	99,00
Driver	109,00
Dungeon Keeper 2 PL	99,00
Dungeon Keeper PL	59,95
Earth 2140 + Misje PL	49,95
Emergency PL	49,95
Expendable	159,00
Extreme Assault PL	29,90
Extreme Biker	159,00
F-16 Aggressor	155,00
F-16 Fighting Falcon	35,00
F-22 Lighting 3	165,00
Falcon 3.0	35,00
Fall Weiss 1939	59,95
FIFA '1998	59,95
Fighting Force (3Dfx)	99,95
Fighting Steel	159,00
Final Liberation - Warhammer	49,95
Flanker 2.0	159,00
Fly!	155,95
Force 21	159,00
Future Cop L.A.P.D.	59,95
Gabriel Night 3:Blood of Sacred	159,00
Gangsters	99,00
Get Medieval PL	49,95
Gold Games 2	129,00
Grand Theft Auto 2	159,00
Grand Theft Auto PL + London Misje	129,95
Great Battles of Alexander	69,95
Great Battles of Caesar	79,95
Great Battles of Hannibal	79,95
Gruntz PL	49,95
Half Life	79,00
Half Life:Oposing Force	99,00
Hearts of Darkness	155,00
Heroes of Migh & Magic	49,95
Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
Hidden & Dangerous	159,95
Homeworld	159,00
Hopkins FBI PL	69,00
Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
Incubation	49,95
Insane Speedway 2	79,95
Jack Orlando PL	49,95
Jagged Alliance 2 PL	69,95
Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
Knights & Merchants PL	49,95
Książę i Tchórz PL	59,95
Lands of Lore II	59,95
Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
Legacy of Kain:Soul Reaver	165,00
Lego Creator PL	99,00
Lego Loco PL	99,00
Lemings Pak PL	49,95
Liath-World Spiral PL	89,95
Liga Polska Manager 2000 PL	99,95
Light House	69,95
Lomax PL	49,00
Lords of Magic	69,95
Lords of the Realms 2	69,95
Luftwafe Commander	149,00
Lula Virtual Baby (od 18 lat)	69,95
Lula: the Sexy Empire (od 18 lat)	69,00
Mad Trax	69,95
MDK PL	59,95
Megapak 8	99,95
Might & Magic VII PL	160,00
Mortal Kombat 3	59,95
Mortyr PL	99,95
Moto Racer 2	155,00
Myst	69,95
Nascar Revolution	99,00
NBA 99	99,00
Need for Speed 4	155,00
Nocturne	159,00
Operational Art Of War	59,95
Outpost	69,95
Panzer Commander	155,00
Panzer General 3D	169,00
Panzer General II	69,00
Phantasmagoria	69,95
Phantasmagoria 2	69,95
Pharaoh	159,00
Pinball Timeshock	59,95
Pizza Syndikate PL	69,95
Police Quest SWAT 2	69,95
Popolous 3: The Beginning	59,95
Postal	59,95
Premier League Football Manager	99,00
Premier League Stars	99,00
Prince of Persia 1 i 2	69,00
Prince of Persia 3D	159,00
Propilot	69,95
Przeklęta Ziemia PL	39,95
Railroad Tycoon 2	155,00
Rainbow 6 + Misje	159,00
Reah + A.D. 2044 PL	135,00
Reah PL	99,95
Reah PL DVD	189,95
Recoil	59,95
Redguard	159,95
Redline	155,00
Redneck Rampage	59,95
Reflux PL	59,95
Resident Evil 2	59,95
Return to Krondor	155,00
Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
Rival Realms PL	99,95
Riven	69,95
Rogue Spear	159,00
Saga Rage of Vikings PL	69,00
Sanitarium	155,00
Screamer Rally	59,95
Settlers 2 Misje PL	19,95
Settlers 2 PL	39,95
Settlers 3 Misje PL	49,00
Settlers 3 PL	145,00
Settlers PL	19,95
Seven Kingdoms	79,00
Shadows Over Riva	29,95
Sid Meier's Gettysburg	59,95
Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Silent Hunter II	159,00
Sim City 2000	59,95
Sim City 3000 PL	155,00
Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
Skaut Kwatermaster PL	29,95
Spec Ops 2	159,00
Speedway '99	79,95
Spellcross PL	49,95
Sport Car GT	99,00
Spycraft	59,95
Star Wars Epis.I:Ins. Guide	149,00
Star Wars Epis.I:Phantom Meneace	199,00
Star Wars Epis.I:Racer	199,00
Star Wars: Rogue Squad	179,00
Star Wars:X-Wing Alliance	199,00
Starcraft	155,00
Starcraft: Brood War	79,00
Strikepoint PL	39,95
SU-27 Commander's Edition	59,00
Superbike World Championship	99,00
SWAT 3	159,00
System Shock 2	99,00
Target PL	59,95
Team Apache	69,95
Theme Hospital	59,95
Thief-The Dark Project	99,00
TOCA 2	149,00
Tomb Raider II+Misje	99,00
Tomb Raider Unfished Bussiness	99,00
Total Anihilation - Kingdoms	99,00
Total Annihilation	89,95
Trespasser	59,95
Trophy Rivers	69,95
Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
TUROK 2	79,00
UFO'S	39,95
Ultimate Soccer Man.98/99	69,95
Ultimate Soccer Manager 2000	159,00
Unreal+Misje	155,00
Viper Racing	69,95
VIVA Football	59,95
Vulture	59,00
Warcraft II Delux Edition	69,00
Wargames	59,95
Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
Warhammer: Rites of War	159,00
Warzone 2100	99,00
Wing Commander Prophecy	59,95
Worms	35,00
Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
X-File Unrestricted Acces	69,95
Zork-Grand Inquistor	49,95

Infogrames

Tak to już bywa po wszelkiego rodzaju targach, że nasza redakcja dostownie tonie pod stosem presspack'ów, płytek i innych materiałów informacyjnych. Nic w tym dziwnego - to wspaniała okazja dla producentów i wydawców, aby przekazać mediom informacje o tym, nad czym aktualnie pracują, czym chcą zaszokować graczy w najbliższej i trochę dalszej przyszłości. Jedni udzielają tych informacji więcej, a inni mniej - ja trafiłem akurat na Infogrames, który pomimo tego, że planuje naprawdę sporo, udzielił w materiałach prasowych dość mało informacji. Ale od czego macie mnie, a ja internet - ano od tego, żeby dowiedzieć się jak najwięcej na temat tego, co ciekawego czeka was spod znaku Infogrames. Jak wspomniałem, na temat niektórych gier miałem naprawdę mało informacji, ale w takim wypadku dowiecie się chociaż, co to mniej więcej będzie i kiedy się tego spodziewać. A na razie - do dzieła.

Yasiu

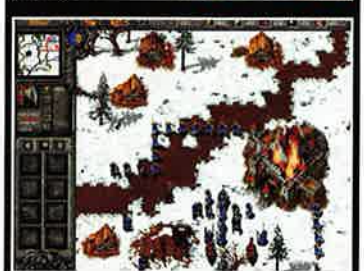
Zupełnie Nowe!

zmieni się w symulację grupy żołnierzy działających na tyłach wroga (naturalnie wszystko osadzone w realiach sf). Coś jak Incubation + Commandosi. Ponadto będzie się można przełączać w tryb FPP. Producentem naturalnie jest Team 17.

• NOWOŚCI Z CD-PROJEKT

Tzar

Dobra wiadomość dla ludzi wielbiących strategie w stylu Warcraft. W grze pt. Tzar - będącej czymś w rodzaju Warcraft 2,5 - gracz zajmie się podbojem ras: europejskiej, azjatyckiej oraz arabskiej. Będzie można tego dokonać na kilka sposobów: za pomocą religii, magii, miecza lub handlu, tak więc chińskie doktryny wojenne (milion w sobotę, milion w niedzielę) nie przydadzą się tu zbytnio. Każda z ras będzie miała charakterystyczne dla siebie budowle oraz jednostki. Programiści szykują dla nas zaawansowany tryb multiplayer oraz edytor map. Gra pojawi się w pierwszej połowie października, będzie kosztowała 69 zł, a jej lokalizacją i dystrybucją zajmie się firma CD Projekt.



Różowa pantera nadchodzi

Pamiętacie jeszcze Różową Panterę? Oczywiście, że tak! Zakręcone jak pęczek drutu zwierzę pakowało się w takie kabały, że człowiek spadał z krzesła. Nie inaczej będzie w Hokus Pokus Różowa Pantera, przygodowej grze akcji w stylu Ace Ventura. Gra będzie odznaczała się dynamiczną akcją, wspaniałą, "kreskówkową" animacją i grafiką oraz klimatyczną muzyczką. Warto odnotować, że podczas rozgrywki dzięki "Księdze Wiedzy" gracz będzie mógł nauczyć się kilku ciekawostek o świecie. Hokus Pokus Różowa Pantera będzie w pełni zlokalizowana i dystrybuowana przez CD Projekt. Na półkach sklepowych pojawi się w drugiej połowie listopada i będzie kosztować 69 zł.

Faust

Faust i Mefistofeles to dwaj kolesie, z którymi będziecie mieli okazję poznać się w powstającej właśnie w Cryo grze o jakże wdzięcznym tytule Faust. Będzie to niesamowite połączenie gatunków - kryminału, horroru oraz fantastyki. Atutami gry mają być wspaniała grafika, animacje (40 minut) oraz odjechana ścieżka dźwiękowa z motywami jazzowymi, popowymi i rockowymi, przy nagrywaniu której uczestniczył Polygram. Faust przywita się z Wami po polsku w pierwszej połowie listopada. Będzie kosztował 79 zł, a jego ojcem chrzestnym zostanie CD Projekt.

Bugs Bunny

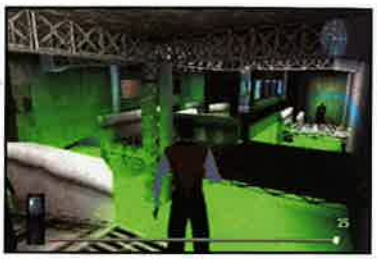
Nie ma chyba wśród naszych czytelników takiego, który nie wiedziałby, kim jest królik Bugs. A muszę powiedzieć, że warto wiedzieć, bo już niedługo na ekrany naszych domowych komputerów trafi klasyczna zręcznościówka z tym miłym, animowanym zwierzakiem w roli głównej. Jak zwykle całkowicie przypadkiem, Bugs wplątał się w nie lada kabałę. Podróżując sobie beztrosko z miejsca na miejsce, zupełnie niechcący uruchomił maszynę do przenoszenia się w czasie i zapewne przypadkiem skorzystał z jej usług. Zadaniem gracza, jak nietrudno się domyślić, jest doprowadzenie beztroskiego amatora przygód z powrotem do domu. Domek jednak jest daleko - przebyć trzeba będzie pięć różnych okresów historycznych, czyli 21 poziomów - a droga do niego wcale nie należy do bezpiecznych. W trakcie wędrówki spotkamy bowiem starych znajomych królika, czyli Elmera Fudda, Wiedźmę Hazel, Yosemite Sama, Rocky'ego i Marvina Marsjanina. Sami przyznacie, że już sama obsada tej gry jest niezła, a co dopiero jej oprawa. W pełni animowana, wspomagana przez akceleratory trójwymiarowa grafika nie dość, że Was zachwyci, to od razu przekona, że to na pewno ta gra - tak jak nie da się pomylić kreskówki Bugs Bunny z żadną inną. Tyle, że bajki nie są realizowane w 3D, nie pozwalają graczowi na dowolne wywijanie kamerą i nie mają tak wspaniałych efektów świetlnych. Nie wspomniałem jeszcze o tym, że gierka będzie oczywiście w pełni zręcznościówką, czyli nie zabraknie skakania, biegania, zbierania, a jak przystało na królika Bugsa, będzie też obecny jego specyficzny humor. Może uznacie mnie za zdziecinniałego starego pryka - ale czekam na tę grę z niecierpliwością. ■

Blade

Tytuł gierki też na literę B, ale jaka kompletna zmiana klimatu. Większość graczy zapewne pamięta jeszcze gierkę pod tytułem Die By the Sword - mowa oczywiście o jej części przygodowej. Na tyle, na ile można się zorientować w dniu dzisiejszym, Blade ma być czymś podobnym do tej właśnie gry. W skrócie - chodzimy sobie klasycznym mięśniakiem uzbrojonym w różnorakie żelastwo i sprzętem tym traktujemy wszystko, co nawinie nam się pod nogi czy też inne odnóża. Jak na razie nie wiadomo dokładnie nic na temat warstwy fabularnej gry, więc nie będę się na ten temat wypowiadał. Mamy za to sporo obrazków i informacji o engine gry, który zapowiada się naprawdę ciekawie. Nie piszę tego ot tak sobie - wielu recenzentów po zobaczeniu gry na targach stwierdziło, że jest po prostu wspaniała. Ja mogę od siebie powiedzieć, że ze strony graficznej jest po prostu odlotowa. A engine pozwala na stosowanie kolorowego, volumetrycznego (czyli o zmiennej "gęstości") oświetlenia, dającego wspaniałe cienie liczone w czasie rzeczywistym, świetne efekty załamania powierzchni, mgiełki, automatyczne zarządzanie poziomem detali i wiele, wiele innych. Wrażenie może to i robi, ale na tych, którzy wiedzą, o co w tym wszystkim chodzi. Tym, którzy nie wiedzą, radzę spojrzeć na obrazki - naprawdę można się nimi trochę pozachwycać. Na koniec jeszcze kilka ważnych informacji - w grze będzie dostępnych bardzo dużo broni i przedmiotów, całe stada wrogów, 18 poziomów - każdy mający swój specyficzny klimat, a do tego cztery postaci do wyboru - z możliwością niewielkiej ich modyfikacji. Wydaje mi się, że nawet tak skąpe informacje przekonały was, że jest na co czekać. ■

Mission Impossible

Kolejną gierką, o której udało mi się zdobyć trochę więcej danych, jest Mission Impossible. Jeśli tytuł ten wydaje się wam znajomy, nie przestawajcie myśleć tym torem, gra bowiem ma mieć całkiem sporo wspólnego z filmem o tym samym tytule. Gracz po jej odpaleniu wcieli się w rolę szpiega, i to nie byle jakiego. Szpieg to nad szpiegami, który niczym James Bond korzystać będzie z przeogromnego arsenału środków mniej lub bardziej bojowych. Wszystkie oczywiście będą jak najbardziej pasowały do charakteru zadań stojących przed graczem, a o tych można powiedzieć, że będą zróżnicowane. Autorzy stwierdzili bowiem, że nie ma sensu robić gry, która będzie np. typową zręcznościówką. Zamiast tego zastosowali mieszankę klimatów, dzięki której każdy poziom gry będzie wymagał od gracza czegoś innego - a to nieziemskiej szybkości działania, a to logicznego myślenia, czy jeden tylko Gumowy Kurczak wie czego. Krótko mówiąc: zróżnicowanie. I to się chwali - tego bardzo często brakuje dzisiejszym gierkom. Cała gra będzie się składała z 4 podstawowych misji, które w sumie dadzą około 20 pojedynczych poziomów do przejścia. Wszystkie obiekty i postaci występujące w grze zostały stworzone w pełnym trójwymiarze i przy użyciu całkiem sensownego engine, dzięki czemu gierka już na screenach wygląda całkiem ładnie. Warte wspomnienia jest to, że np. animacja postaci została stworzona poprzez połączenie techniki motion capture z pracą artystów animatorów - może to da grze jakiś powiew świeżości. Ta pozycja też zapowiada się całkiem ciekawie i niewątpliwie napiszemy o niej coś jeszcze, gdy poznamy więcej szczegółów. ■

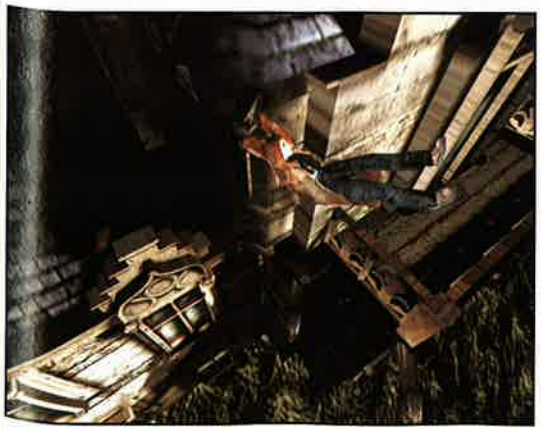


UEFA Manager 2000

Kolejny manager piłkarski posiadający licencję na wszystkie rozgrywki Europejskie (kontynentalne i krajowe). Ma posiadać intuicyjny interfejs użytkownika, wspaniałą trójwymiarową grafikę w trakcie spotkań i AI dostosowujące się do aktualnej sytuacji, a nie przygotowane z góry. Oczywiście w grze mają występować wszystkie kluby i wszyscy aktualnie w nich występujący zawodnicy.

Alone In The Dark IV

Przygody Edwarda Carnby stały się prawdziwą rewolucją w dziedzinie gier komputerowych - pod względem koncepcji, używanych technologii i samej rozgrywki. Podobnie ma się stać z czwartą częścią jego przygód - fenomenalna grafika, strach pojawiający się gdzieś na granicy percepcji i tajemnica do wyjaśnienia. Niby klasycznie, ale zapewne twórcy AITD jak zwykle nas czymś zaskoczą. ■



Zupełnie Nowe!

***Adaś i Pirat Barnaba**

Tym razem coś dla najmłodszych graczy. Adaś i Pirat Barnaba będzie grą przygodowo-zręcznościową z elementami logicznymi. Jej charakterystyczną cechą będzie bajecznie kolorowa i przyjemna dla oka grafika. Na 20 poziomach gracz będzie m.in. mógł poskakać nad malowniczym wodospadem na lianach, ścigać (fuj!) pirata na grzbiecie lwa i wspinać się na skały oraz palmy. Gra pojawi się w pierwszej połowie listopada, będzie kosztować 69 zł i komunikować się z graczem całkowicie po polsku. Dystrybucją zajmie się firma CD Projekt.

***Kroniki Czarnego Księżyca**

Czy nie marzyłeś nigdy o tym, by wielotysięczna armia zabijaków rodem z fantasy czekała na polu bitwy na Twoje najmniejsze skinienie? Jeśli tak, być może Twoje marzenie spełni się za sprawą Kronik Czarnego Księżyca. Jest to strategiczna gra akcji osadzona w świecie fantasy. Zadaniem gracza będzie podbój wrogich terytoriów oraz całkowita eksterminacja wroga. W tym celu do jego dyspozycji zostanie oddane ponad 4000 jednostek, 120 budynków oraz 6 odmiennych ras (m.in. dwarfy, elfy, giganci oraz demony). Gra ma mieć wspaniałą oprawę graficzną, bajeczne wstawki animowane oraz rozwinięty tryb multiplayer. Dodatkowym atutem ma być pełna lokalizacja (wykonana przez dystrybutora, firmę CD Projekt) oraz atrakcyjna cena - 69 zł. Gra ukaże się w drugiej połowie października.

• ZNÓW ŁOWY

Dla tych, którzy lubią polowanie, dobra wieść: szykuje się Cabela's Big Game Hunter III, i to jeszcze w tym roku. Zwiedzimy Ohio, lasy Georgii, Texas. W sumie 60 lokacji. Do wyboru 11 odmian polowań, w tym na muflony.

Zupełnie Nowe!

karibu, jelenie. Napotkamy też kojoty, niedźwiedzie grizzli, wilki itd. 25 broni (w tym 14 strzelb, 2 shotguny, 2 rewolwery, luki itd.) plus masa innego ekwipunku. Zmiany pogody, sekwencje wideo, 350 rodzajów zwierząt.

• AUTOBAHN TOTAL

To dzieło Brighstar Publishing, zręcznościowa ścigałka, w której maczali palce m.in. twórcy gry Thrust, Twist'n'Turn. Gra chodzi z dopalaczem oraz w trybie software (engine 3DGE firmy Twilight3D). Do przejechania będą 32 odcinki niemieckich autostrad (każdy o długości 25 km). Czyli mówiąc krótko: wyścigi będą odbywać się w linii prostej, a największe znaczenie będzie miało przyśpieszenie i max. szybkość wybranego pojazdu. Ścigamy się z czasem albo z 1 komputerowym (lub ludzkim) przeciwnikiem.

• PREMIERY - UPDATE

Oto uaktualnione daty premier gier, które czekają nas we względnie bliskim czasie.

***Listopad**

Age of Wonders; Battlezone 2; CAESAR's Palace 2000; Card Crazy: Full House Edition; Close Combat 4: Battle of the Bulge; Desert Fighters; Diablo 2; Diplomacy; Earthworm Jim 3D; F/A-18: Jane's; F-18 Super Hornet; EON; ORCS: Revenge of the Ancients; Half-Life: Opposing Force; Indiana Jones & the Infernal Machine; Interstate 82; Invictus: In the Shadows of Olympus; Legend of the Blademasters; Messiah; Michelle Kwan Figure Skating; Missile Command; Monopoly Casino; NOX; Odium; Official Formula Racing 99; Operational Art of War I: Clash Eagle; Planescape: Torment; Pokemon Project Studio; Pro Pilot 2000; Q Bert; Quake III: Arena; Rayman 2: Great Escape; Reach for the Stars; Renegade Racer; Pharaoh; Rising Sun; Rollercoaster Tycoon Corkscrew; Septerra Core; Seven Kingdoms II; Sid Meier's Antietam!; Silent Hunter II; Sim Theme Park; Slave Zero; Spec Ops 2 GAMES; Star Trek: Klingon Academy; Star Trek: New Worlds; SWAT 3: Close Quarters Battle; Tachyon: The Fringe - NOVALOGIC; Test Drive Off-Road 3; Tomb Raider: The Last Revelation; TRIBES Extreme; Trivial Pursuit NASCAR; Unreal TournamentUltima: Ascension; Warcraft Battle Chest Platinum; Warlords Battlecry; Wild Metal; Wild, Wild West: Steel Assassin

***Grudzień**

Boarder Zone; Daikatana; Die Hard Trilogy 2; Hidden & Dangerous Mission Pack; MechWarrior III Expansion; Mission Impossible; Operational Art War II: Elite Edition; Test Drive Rally; Urban Chaos

***Styczeń**

1602 A.D.; Amen: The Awakening Dukes of Hazzard; B17 Flying Fortress; Duke Nukem Forever; Flashpoint; Halo; Heavy Metal FAKK 2; Hired Guns; Imperium Galactica2; Magic the Gathering Gold; JetFighter IV; Monopolization; Need for Speed: Motor City; Risk 2; Road to Moscow; The Sims; Wall Street Tycoon; Wizardry VIII

***Luty**

Anachronox; Babylon 5; Deus Ex; Felony Pursuit; KISS Psycho Circus; Max Payne; Oni; Shogun Total War; Star Wars Force Commander; Vampire: The Masquerade

***Marzec**

Comanche 4, Test Drive Cycles

***II-IV kwartał 2000**

10th Planet; 20,000 Leagues; Arcatera; Armada; Blade; Earth 2150; Experience; Hab; Longest Journey; Loose Cannon; Majesty: Sovereign of Ardania; Private Wars; Rune; Sea Dogs; Shadows of Reality; Soulbringer; Summoner; Terminus

Lemans

Tor de la Sarthe to miejsce, w którym rozgrywany jest jeden z najsłynniejszych wyścigów świata, czyli Le Mans. Trwa on bez przerwy 24 godziny i jest naprawdę ciężkim sprawdzianem wytrzymałości psychicznej i fizycznej kierowców, obsługi technicznej i całej reszty ludzi biorących w nim udział. Można by pomyśleć, że to strasznie nudna sprawa tak jeździć przez tyle czasu po jednej trasie. Chyba jednak tak nie jest, skoro Infogrames planuje wydanie gry, która ma być symulatorem właśnie wyścigu Le Mans. Aby zabawa jak najbardziej przypominała oryginalny wyścig, postarano się przede wszystkim o jak najwierniejsze odtworzenie trasy. Każdy jej fragment został dokładnie sfotografowany i na podstawie zdjęć stworzono komputerowy model. Jest on na tyle dokładny, że podobno bez problemu można na nim znaleźć najbardziej charakterystyczne miejsca trasy, a poza tym wygląd toru został oficjalnie zaakceptowany przez organizatorów wyścigu. Żeby nie było nudno, twórcy gry przygotowują jeszcze pięć dodatkowych tras, które również uzyskały akceptację organizatorów imprezy. Oprócz tych informacji wiem w sumie niewiele więcej. Pewne jest to, że gierka ma nie mieć zbyt wygórowanych wymagań - do grania ma wystarczyć minimalnie P133, a rekomendowany jest procesor

PII-200. Stosunkowo niskie wymagania nie świadczą o tym, że gra będzie wyglądała kiepsko czy że będzie powolna. Przeciwnie - wygląd jest całkiem w porządku, a i szybkość działania ma być przyzwoita. Warto przy tym wspomnieć, że szczególny nacisk przy tworzeniu gry położono na realizm symulacji - zmienne warunki pogodowe, zmęczenie fizyczne, zmęczenie materiału, zużywanie opon i wiele, wiele innych czynników ma sprawić, że nawet dla gracza siedzącego przed monitorem ukończenie 24 godzinnego wyścigu (nawet z kompresją czasu) ma być niełatwą sprawą. Ciekawy jestem, czy tak odmienne podejście do wyścigów na ekranie komputera okaże się na tyle interesujące dla odbiorców, że gra zdobędzie popularność - można mieć nadzieję, że tak, bo podobno to, co już jest zrobione, sprawia całkiem dobre wrażenie.

Teraz jeszcze w skrócie o tym, co poza tym przygotowuje nam w najbliższym czasie Infogrames. ■

Supreme Snowboarding

Miłośnicy ciepłych i wygodnych foteli oraz prawdziwi fanatycy snowboard'u powinni polubić tą grę. Bardzo dokładnie oddana fizyka jazdy, wspaniała grafika i oprawa dźwiękowa mają sprawić, że nawet siedząc przed ekranem monitora, gracz będzie mógł poczuć powiew świeżego powietrza, śnieg na twarzy i - co najważniejsze - wrażenie szybkości. SS ma być przełomem w dziedzinie gier symulujących sporty zimowe.

Hogs Of War

Walczące świnie - tego jeszcze nie było, ale dzięki Infogrames i właśnie Hogs of War niedługo będzie. W pełni trójwymiarowa gra, w której zadaniem gracza jest poprowadzenie do walki jednej z sześciu armii - każda reprezentuje jeden naród ze Świńskiego Świata. Rozgrywka będzie możliwa przy udziale maksymalnie czterech osób przez sieć, a brakujących gracy będzie zastępował komputer. Kilka trybów rozgrywki sieciowej, kilka kampanii, grafika, której nie brak humoru, no i przede wszystkim w miarę nowatorskie podejście do tematu. To były oczywiście zalety gry, które sprawdzimy, gdy tylko się ukaże. ■

Terminy ukazania się gier z Infogrames

Alone In The Dark IV (4kw/2000)
Boarder Zone (12/15/99)
Demolition Racer (10/1/99)
Expendable (10/30/99)
LeMans Racing (1/15/2000)
Mission Impossible (12/5/99)
Silver (9/30/99)
Slave Zero (11/15/99 - Accolade)
Test Drive 6 (10/20/99 - Accolade)
Test Drive Cycles (3/30/2000 - Accolade)
Test Drive Off Road 3 (10/20/99 - Accolade)
Test Drive Rally (12/15/99 - Accolade)

South Park: Rally

Witamy wszystkich graczy na dziurawych ulicach naszego uroczego miasteczka gdzieś w zakamarkach Colorado. Tym razem jednak nie czeka Cię strzelanie do drobiu, ani na odpowiadanie na durne pytania Chefa. Weźmiesz za to udział w wyścigu o miano najlepszego kierowcy South Park.

ELD

Acclaim nadal zasypuje nas kolejnymi grami opartymi na kreskówce South Park. Już wkrótce wszyscy wielbiciele serialu oraz żądni mocnych wrażeń będą mogli się zmierzyć w wyścigach samochodowych rozgrywanych na ulicach South Park. Nie będą to w rzeczy samej "normalne" wyścigi tak jak South Park nie jest kreskówką przeznaczoną dla "normalnych" odbiorców. Z pewnością niezwykle będą pojazdy naszych bohaterów. Czym będzie można pojeździć możecie się przekonać patrząc na zamieszczone obok screeny. Od trójkołowego rowerku po drezynę. Ulice South Park mają być dodatkowo jeszcze usłane tonami przeróżnych gadżetów utrudniających bądź ułatwiających życie. Będą to np. szczury, żaby, pociski czekoladowe etc. Gracz będzie mógł zasiąść za kierownicą pojazdu jako tradycyjnie ktoś z czwórki: Cartman, Kyle, Stan, Kenny. Niby nie oryginalnego, chociaż na swej drodze napotkacie wszystkie pozostałe postacie z tej kreskówki. Trasy będą wiodły poprzez South Park Forest, Big Gay Al's Big Gay Animal Sanctuary, centrum South Park oraz wiele innych lokacji umiejscowionych wokół tej uroczej wioski. Tak jak we wszystkich pozostałych grach dziejących się w South Park, również i SP: Rally usłyszycie głosy podkładane przez aktorów z kreskówki, Matta Stone i Treya Parker. Warto także przygotować się na bardzo ciekawe tryby multiplayer, bowiem są one zapowiadane jako główne danie SP: Rally. ■

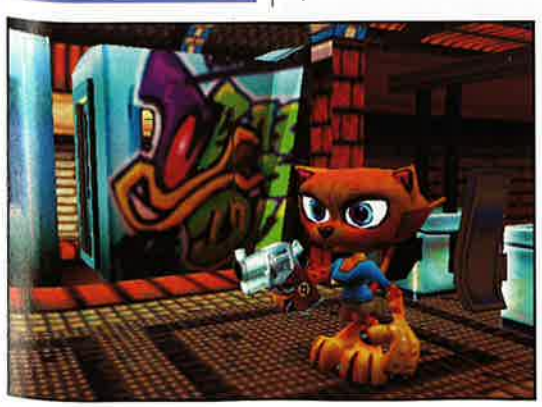
South Park: Rally
Acclaim

Furballs

Firma Acclaim chyba na poważnie wzięła się za kreskówki. Mieliśmy już shootera osadzonego w świecie South Park, a szykują się dwie kolejne gry oparte na South Park. Wkrótce również na naszych kompach ukaże się kolejna konwersja kreskówki na blaszaka. Mowa o grze Furballs.

ELD

Wszyscy, którzy spojrzą na screeny, od razu nie będą mieli złudzeń co do tego, iż Furballs to gra akcji wyglądająca jak lustrzane odbicie South Park. Identyczna kreskówkowa grafika, kolory i menusy oraz postacie. Ale mimo to twórcy liczą na sukces Furballs. Faktem jest, że szykują w niej kilka niespodzianek, ale czy to starczy, aby gracze sięgnęli po Furballs? Nie wiem, ale aby Was zachęcić, podam kilka szczegółów. Po pierwsze, ma to nie być tylko i wyłącznie strzelanka. Furballs ma zawierać bowiem elementy przygodówki. Po drugie, do wyboru będzie aż sześć postaci, których losami będziemy mogli pokierować. Po trzecie, gra ma być naladowana olbrzymią dawką specyficznego humoru i sarkazmu. Po czwarte, między misjami mają być wyświetlane bardzo kreskówkowe, zabawne filmiki. Po piąte, będzie bardzo rozbudowana funkcja mulitplayer i wreszcie po szóste, muzyka ma stać na bardzo wysokim poziomie. I to w skrócie wszystko, co będzie nas czekało w czasie gry w Furballs. Premiera jest przewidywana na kwiecień roku 2000. ■



Furballs
Acclaim

Zupełnie Nowe!

• THIEF GOLD

Oto kilka nowych informacji + jeden screen z zapowiadanej "złotej" edycji Thiefa. Wiadomo, że będzie tam ten sam engine, 3 dodatkowe poziomy oraz 12 ulepszonych pierwotnych misji. 3 nowe poziomy to: Thieves Guild (należy ukraść Szafirową Wazę pewnemu lordowi); Mage's Guild - kradniemy Air Talisman, trzymany w wieży pełnej magów, a - co gorsza - zabezpieczony zaklęciami; Songs of the Caverns - musimy odnaleźć Talisman of Water, ukryty w leżących pod miastem jaskiniach.

• LMK W PIACH!

Dopiero co zapowiadaliśmy grę The Lady, The Mage and the Knight - a tu smutny news: gra się nigdy nie ukaże... Przyczyna? Po prostu gra się robiła tak długo, że aż się w międzyczasie zestarzała. Na pocieszenie - jej twórcy natychmiast rozpoczęli prace nad innym RPG o nazwie Larian. Ma być robiony na nowocześniejszym engine (full 3D) i jest szansa, że tym razem prace zostaną pomyślnie ukończone.

• DUKES OF HAZARD

Twórcy niedoszłej gry Trans Am robią inną ścigalkę, o nazwie Dukes of Hazard. Będzie to samochodówka z elementami przygodówki (!).

• MIDWAY VS GT

Pisaliśmy parę miesięcy temu, że GT oskarżyło Midwaya (w sądzie) o niedotrzymywanie umów, opóźnienia w dostarczaniu gier i ogólne olewanie ustaleń zawartych w kontrakcie. Po ponad pół roku negocjacji obie firmy doszły do ugody. Jej szczegółów nie podano. Wiadomo tylko, że Midway wypłaci GT trochę kasy w formie odszkodowania.

• EDYTOR DRAKANA

Już wkrótce powinien ukazać się oficjalny edytor misji do gry Drakan.

• VIRGIN I CUBE

Virgin dogadało się z firmą Cube i wyda ich 3 kolejne gry. Nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że jedna z tych gier nosi dużo mówiący fanom cyberpunka tytuł... TECHNOMANCER. Gra pojawi się na PC i PSX w końcu roku... 2000. Cóż.

• ANARCHIA W SIECI

Była, jest i będzie :). Ale tym razem chodzi o Anarchy, czyli on-line'owego RPG. Wygląda całkiem nieźle. Popatrzcie.

Zupełnie Nowe!

• MORTYR MA WYDAWCĘ

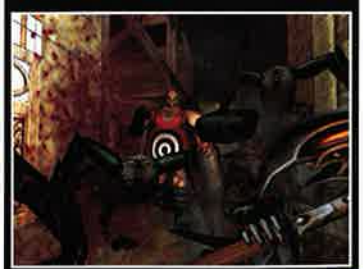
Polski FPP Mortyr ma realne szanse na odniesienie światowego sukcesu. Niestety, do tej pory było to niemożliwe z prozaicznej przyczyny: braku wydawcy na Zachodzie. Tj. wydawcy byli, i owszem, ale byli też z nimi tzw. jaja. Najpierw grą zainteresowali się ludzie z Interactive Magic, ale wystraszyli się - ponoć - tego, że w grze są faszyści itp. Pałeczkę podjął Ubi Soft - ale po jakimś czasie decydenci doszli do wniosku, że gierka jakoś nie pasuje im do ich koncepcji wydawniczych (frajerzy...). Po Ubi Sofcie pojawił się trzeci i (oby!) ostatni chętny - HD Interactive. Prawdę mówiąc, firma jest raczej mało znana - ale być może dlatego chętniejsza do ryzyka i zarobienia kasy. Życzymy powodzenia i im, i twórcom gry. A jak znowu się pojawią jakieś problemy - zrobimy im (dystrybutorom) format HD :). Tym niemniej gra na Zachodzie ma pojawić się dopiero w połowie roku 2000. Choć raz opłacało się mieszkać w Polsce :).

• AUTOSTOPEM... CD.

Lubiący sf na pewno kojarzą nazwisko Douglasa Adamsa, autora kultowej w wielu kręgach książki (a właściwie cyklu) "Autostopem przez Galaktykę". Pełna absurdalnego humoru saga ma swoich licznych fanów także wśród posiadaczy komputerów. Tych ostatnich zainteresuje propozycja firmy Digital Village (autorzy Starship Titanic), która - bazując na świecie wykreowanym przez Douglasa Adamsa - stworzyła rozgrywaną w czasie rzeczywistym przygodówkę i grę akcji (a wszystko w 3D). Gra, o nie znanym na razie tytule, pojawi się w sprzedaży w III kwartale roku 2001.

• KISS: PSYCHO CIRCUS

Gathering of Developers chwalilo się na ECTS m.in. niezłym shooterem FPP/TPP o dość psychicznej nazwie (patrz tytuł tego newsa), robionym na słynnym engine LithTech. (Pisaliśmy o nim jakiś czas temu). Hm, w sumie to mieli się czym chwalić, o czym powinny przekonać Was screeny.



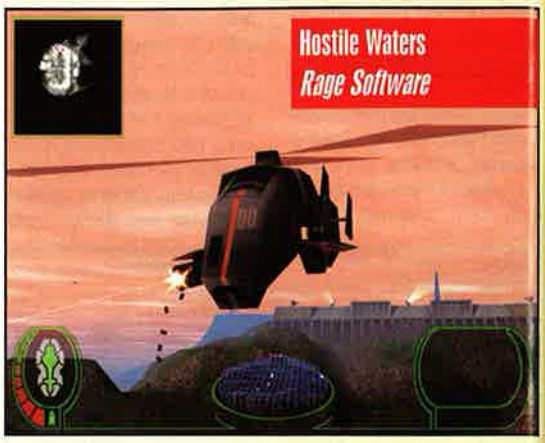
• MASZ DVD?

Przyda Ci się, gdybyś miał zamiar pograć w sequela gry: 20,000 Leagues. Gierka o nazwie 20000 Leagues: The Adventure Continues ukaże się wprawdzie także na kilku CD, ale dopiero na DVD pokaże wszystko, co może. Będzie tam dużo więcej sekwencji video i cut-scenek oraz speechów.

• UEFA CHAMPIONSHIP MANAGER - OUT!

Czekasz na tę grę? To się nie doczekasz. Infogrames zaniechało prac nad tą grą, ponieważ jej autorzy ciągle nie byli w stanie podać jakiejś w miarę konkretnej daty jej ukończenia. Life is brutal...

Hostile Waters



Ugly Joe

Gra ta łączy elementy akcji oraz strategii czasu rzeczywistego. Naturalnie wszystko będzie w 3D. Jej akcja rozgrywa się w roku 2013. I jak zawsze dochodzi do wojny. Zwolennicy starego porządku (zimnej wojny i nie tylko), kontrolujący 20 małych wysepek na Pacyfiku, ruszają do boju... Aby ich odeprzeć, macie 25 misji do przejścia, 20 rodzajów jednostek, aktywną kamerę, wszelkie prawa fizyki, dynamiczne zmiany pogody, cykle dzień/noc itd. Widok gry jest w TPP lub FPP (wedle woli). A wrażenia wizualne - cóż, mam nadzieję, że screeny są wystarczająco wymowne? Ogólnie autorzy widzą swoją grę jako coś łączącego np. Force 21 z Expendable czy Incoming. Mówiąc krótko: strategia strategią, ale jak ktoś lubi sobie postrzelać, to nie będzie narzekał. Jako narrator wystąpi niejaki Tom Baker. Miłośnicy filmów sf znają go zapewne jako Doktora Who z popularnego serialu sf produkcji angielskiej.

Premierę gry przewidziano na początek roku 2000. Minimalny konfig to: P166, 32MB Ram, akcelerator. ■

Incoming Forces

Sequel bardzo popularnej ongiś strzelawy 3D (Incoming - 4 mln. sprzedanych kopii!) charakteryzuje się tym, że stworzono go na zupełnie nowym engine o nazwie Blitter Generation 2. Tym niemniej główna idea jest ta sama: walić we wszystko, co się rusza, a nie pochodzi z Ziemi. Różnica jest taka, że o ile w pierwszej części to my byliśmy najeżdżani przez Obcych, to tutaj sytuacja się odwraca. W 20 lat od tamtych wydarzeń Ziemia rusza z kontrofensywą...

Ugly Joe

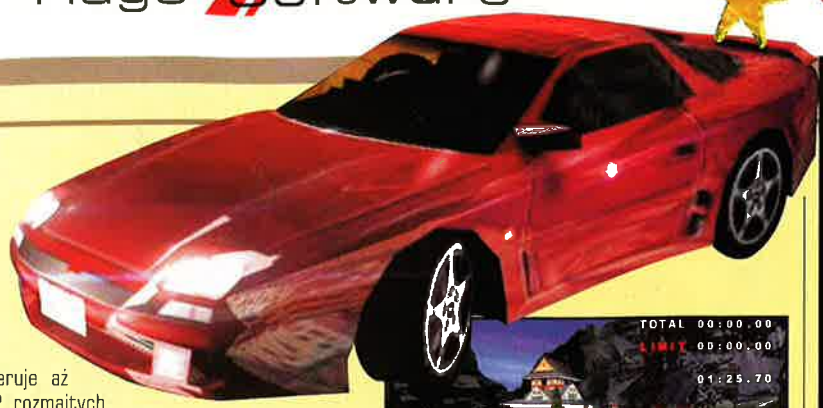
Do wyboru mamy dwa tryby gry: w kampanii musimy przejść przez 21 kolejnych misji w 4 światach (Fantasy, Life, Fortess i Core). Dodatkowo tutaj gra wzbogacona jest o elementy strategii (surowce, tworzenie pojazdów etc.). Możemy też grać w misje solowe w trybie Arcade - gra w tym momencie jest po prostu 100% czystą nawalanką. Tak czy inaczej, możemy wcielać się w 4 role: Oficera Zwiadu, Agenta, Piechociarza i Pilota. W zależności od naszego wyboru dysponujemy odrębnymi pojazdami i zdolnościami bojowymi (naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, by w czasie gry zmienić specjalizację). Jeśli idzie o pojazdy, to mamy do wyboru: helikoptery, czołgi, myśliwce, roboty bojowe oraz przechwycony statek Obcych. W razie czego (w trybie kampanii) możecie też samodzielnie wynajdować i konstruować nowe pojazdy. Symfonicznie zaaranżowana muzyka (około 60 minut CD-tracków) oraz, naturalnie, możliwość gry w trybie multiplayer, dopełniają obrazu całości. ■

Incoming Forces
Rage Software

MIDNIGHT GT

Co tu gadać - ta samochodówka zapewne urwie głowy przy samej d* wszystkim zwolennikom tego rodzaju gierek. Czyżby koniec ery Need For Speed?**

UGLY JOE



W grze tej, będącej symulacją "street rally racing league", ścigamy się po ulicach japońskich miast w obrębie prestiżowej i ekskluzywnej Midnight League. Standardowy pojazd tej ligi to napakowany bolid z turbo-dopalaniem i stuningowany do granic wytrzymałości. Gra oferuje aż 12 rozmaitych trybów gry, od Pinifarina Arcade po tryby maksymalnie realistyczne i tylko dla ekspertów. Na początku dysponujemy 8 podstawowymi wozami, ale w miarę upływu czasu i kolejnych sukcesów dochodzą kolejne - coraz bardziej podrasowywane - wózki. W sumie oczekuje Was co najmniej 10 dodatkowych maszyn (tj. 10 na bank + parę ukrytych).

Miłośnicy realizmu mogą już zacierać ręce. Ponoć tak rzeczywistego fizycznego modelu świata, jazdy i uszkodzeń jeszcze nie było. A i same uszkodzenia mają być maksymalnie efektowne :). Tj. te widoczne, bo są i takie, których wprawdzie nie widać, ale za to słychać i czuć. Szczególnie gdy ma się joya z biofedbackiem.

Engine zapewni Wam widok trasy zbudowanej z minimum 150.000 polygonów oraz samochodów, na które wypada nie mniej niż 1000 polygonów. I choć pisany był z myślą o procesorach Ketmai (ich posiadacze będą mogli cieszyć się dodatkowymi atrakcjami), to w sumie wystarczy mieć "tylko" P2 266 + 64 MB + akcelerator, by móc się cieszyć grą. Najlepiej mieć zresztą dopałki oferujące grafikę w 32-bitowej palecie kolorów. Fotorealistyczna grafika, replaye, rozmaite ujęcia kamer, znakomity dźwięk, wysoka AI komputera... aż trudno się doczekać do (bodaj) połowy przyszłego roku... ■

Midnight GT
Rage Software

Off Road

Midnight GT to nie jedyna samochodówka, nad jaką pracują chłopaki z Rage Soft. Drugą jest omawiana właśnie symulacja... no właśnie... te pojazdy nie mają chyba polskiej nazwy... Po angielsku są to "buggies". No ale sami widzicie na obrazkach - to coś jak skrzyżowanie bolida Formuły 1 i samochodu terenowego z napędem na cztery koła.

UGLY JOE

Tu również gra adresowana jest głównie do zwolenników ultrarealizmu, choć przewidziano też tryb arcade dla mniej wymagających. Kilka trybów jazdy: instant play, arcade action, time trials i championship. Kilka poziomów trudności w obrębie każdego trybu. Grafika napakowana wszelakiego rodzaju bajerami - dynamicznie zmieniającymi kształt chmurami, spalinami i obłokami pyłu (o efektach świetlnych nie wspominając), zmiany pogody i pory doby, wpływ warunków terenowych na parametry pojazdu. Rozmaite ujęcia kamer (także z kokpitu kierowcy w FPP), replaye, 27 tras i mnóstwo pojazdów do wyboru. Widowiskowe kraksy i malownicze uszkodzenia. Bonusowe levele, skoki, obsługa biofedbacka, efekty dźwiękowe w 3D, tryby multiplayer...

Minimalne wymagania sprzętowe to: P200, 32 MB, akcelerator z 4 MB Ram, choć autorzy sugerują, iż warto mieć raczej P2 266, 64MB, CDx24, 64 MB i dopałka z minimum 8 MB. Premiera w grudniu tego roku! ■

Off Road
Rage Software

Zupełnie Nowe!

• DISCIPLES: SACRED LANDS

Strategy First poinformowało, że ich gra Disciples: Sacred Lands (demko daliśmy w nr 10/99) jest już w fazie ostatnich kosmetycznych szlifów. Dla tych, którzy nie widzieli tego dema albo nie wiedzą, o co chodzi, informujemy, że ta gierka przypomina - ogólnie - klimatem i założeniami HoMM 3; krótko mówiąc: turowa strategia w świecie fantasy. W chwili gdy czytacie te słowa, gra powinna już być dostępna w sklepach.

• BABYZ

Pamiętacie programy Catz i Dogz, w których opiekowaliśmy się wirtualnymi kotkami i pieskami (to było całkiem sympatyczne)? Teraz osiągamy większy stopień wtajemniczenia - pod naszą pieczę oddano dziecko. No cóż, znamy wielu takich, którzy mają to w praktyce; głoszą oni pogląd, że "dziecko to kupa szczęścia, z przewagą kupy". Ciekawe, jak będzie tutaj? W każdym razie na pewno znacznej poprawie uległa grafika. Więcej informacji znajdziecie na stronie www.mindscape.com.

• FORD RACING

Empire Interactive podpisało umowę z Ford Motor Company i wzięło się do pracy nad grą Ford Racing. Pojeździmy 12 maszynami Forda, w tym Taurusem, Mustangiem, Explorerem, GT90, itp. Będziemy się ścigać na 10 różnych trasach, z około 80 (w sumie) przeciwnikami, tak w pojedynczych wyścigach, jak i trybie championship. Gra ma oferować spory poziom realizmu. FR powinna pojawić się na początku roku 2000. To już niedługo!

• QUAKE WEST

W momencie gdy czytacie te słowa, powinna być gotowa konwersja Quake 2 w realiach Dzikiego Zachodu. Wcielamy się w postać osadnika, który musi przemierzyć 17 leveli pełnych złych ludzi (Indian i rewolwerowców). Do tego dojdzie 11 aren deathmatchowych. Konwersja nosi nazwę Wanted, wydawcą jest The Associates.

• V-RALLY 2

To sequel gry V-Rally (trudno było to zgadnąć? :)). Gierka chodzi na nowym engine, dającym znacznie lepszą grafikę i podwyższającym realizm jazdy. Do wyboru 16 licencjonowanych pojazdów (+10 bonusowych). Do przejścia 80 wyścigów w 12 lokacjach (Szwecja, Indonezja, Korsyka, Monte Carlo itp.). Do gry dołączony będzie

Zupełnie Nowe!

edytor tras. Wydawcy: Infogrames Entertainment i Electronic Arts. Premierę przewidziano na koniec roku.

• COMAND & CONQUER RENEGADE

W poprzednim numerze wspomnieliśmy o grze akcji osadzonej w świecie C&C. Oto więcej szczegółów. Gra jest w 3D, jej tytuł macie w nagłówku, a my wcielamy się w rolę pojedynczego żołnierza (komandosa), który trafił w sam środek bitwy i ma do wypełnienia pewną tajemną misję, wymierzoną w NOD. Oprócz broni ręcznej możemy też wykorzystywać rozmaite pojazdy. Największa radocha z pojazdów będzie w trybie multiplayer - można będzie się np. podzielić funkcjami: jeden gracz prowadzi, drugi wali z działa, trzeci obsługuje karabin maszynowy... Autorzy obiecują też, że grafika w grze będzie wiernym przeniesieniem struktur znanych z C&C - tyle że naturalnie będą w 3D. Niestety, jej premiera zapowiada jest wstępnie dopiero w okolicach roku... 2001 (a i to bynajmniej nie na styczeń...). No cóż, możemy tylko czekać i mieć nadzieję, że nikt jej po drodze nie wstrzyma.

• HACKERZY VS MICROSOFT

Pamiętacie zapewne news, w którym Microsoft rzucił wyzwanie hackerom, domagając się, by spróbowali przełamać zabezpieczenia systemu Windows 2000 na specjalnie do tego celu wyznaczonym serwerze. Chętnych do podjęcia wyzwania nie brakło. Hackerom udało się skutecznie zablokować księgę gości, zaś pracownikom Microsoftu równie skutecznie udało się ich stamtąd wykopać. Obie strony ogłosiły swe wielkie zwycięstwo :).

• KOMENTATORKA

Electronic Arts podpisała umowę z Julie Foudy - komentatorką żeńskiej ligi piłki nożnej w USA. Julia będzie komentowała mecze w FIFA 2000!!!

• APETYT HAVASU

Francuska firma Havas w roku 1998 niespodziewanie wykupiła Sierrę. Plotki głoszą, że teraz ma wielką chęć "zaopiekować się" EIDOSem. Słychać też, że te plany nie za bardzo się EIDOSowi podobają...

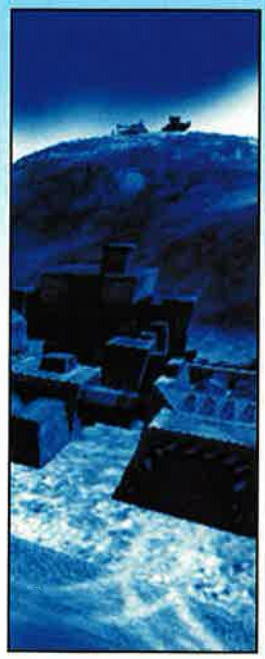
• PROJECT IGI

Najnowsza gra rodem z EIDOS to FPP. Wcielamy się w rolę byłego komandosa SAS-u, walczącego z terroryzmem w wielu miejscach świata. Prawdę powiedziawszy, jego metody w niczym nie różnią się

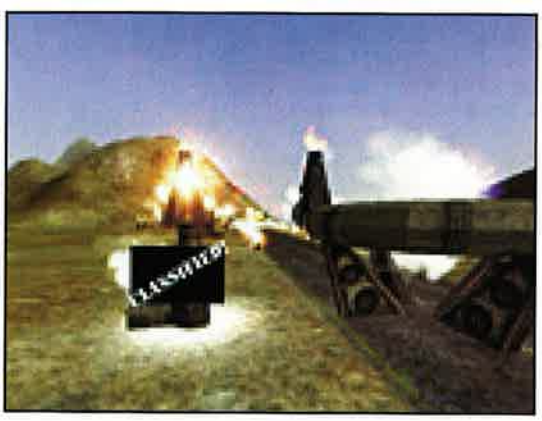
Battle Isle 4

A więc jednak! Po dłuższej przerwie i zapewnieniach, że Incubation było ostatnią częścią sagi Battle Isle, Blue Byte postanowił stworzyć kolejną część tej pasjonującej sagi. Biorąc pod uwagę dotychczasowe wyniki sprzedaży wszystkich części Battle Isle 4 wcale mnie to nie dziwi.

ELD



Wszystkich, którzy już zacierają z niecierpliwości ręce muszę trochę ostudzić. Battle Isle 4 ukaże się w sklepach dopiero za rok. Dlatego wiadomości, którymi Was uraczę są, jak na razie, skromne. Jak być może pamiętacie cała saga Battle Isle rozpoczęła się od trwającej 35 lat wojny robotów na planecie Scayra (Battle Isle).



Wojna ta ciągnęła się również w części drugiej, aby zakończyć się ostateczną bitwą w części trzeciej (Battle Isle 3: Shadow of the Emperor). Wszystko to doprowadziło do katastrofy Scayra w Incubation: Time is Running Out (o Incubation szerzej możecie przeczytać w Śwince). Po tych wydarzeniach zapanował pokój. Niestety krótkotrwały... Bowiem oto nadchodzi kolejna część sagi Battle Isle 4.

Battle Isle była zwykłą strategią rozgrywaną na heksach o grafice zbliżonej do V for Victory. No

cóż, czasy się zmieniają. Opracowany specjalnie na potrzeby Battle Isle 4 nowy engine ma podobno wywołać małą rewolucję w świecie gier strategicznych. Czy tak będzie? O tym przekonamy się za rok. Można za to być pewnym, iż fabuła Battle Isle 4 będzie kontynuacją poprzednich tytułów. A więc czekamy na Battle Isle 4! ■

Pierwsze, co rzuca się w oczy po ujrzeniu screenów, to wspaniała trójwymiarowa grafika. I pomyśleć, że pierwsza część

Battle Isle 4
Blue Byte

Dragon's Lair 3D

Renesans wielkich gier z ośmiobitowców nadal trwa. Nie tak dawno premiery doczekał się sequel przeboju Prince of Persia, znanego doskonale starym graczom. Tymczasem w kolejce czeka na odkurzenie kolejny z wielkich tytułów - Dragon's Lair.

ELD

Ci z Was, którzy na początku lat dziewięćdziesiątych byli posiadaczami Amig powinni znać Dragon's Lair. Swego czasu ta zręcznościówka narobiła sporo zamieszania wśród graczy. Wspaniała, jak na swą grafika, znakomita muzyka i pasjonująca fabuła przyciągała przed monitory graczy pragnących się wcielić w rycerza Dirka i zmierzyć się ze złym smokiem. To było jednak dość dawno temu i chyba wszyscy już postawili krzyżyk na Dirku. A tu szykuje nam się niespodzianka w postaci Dragon's Lair 3D. Co prawda, do wydania Dragon's Lair 3D jeszcze szmat czasu (wiosna 2001), ale Blue Byte zdradziła nam kilka szczegółów dotyczących tej produkcji. Oczywiście ma to być zręcznościówka i fabuła ponownie będzie osadzona w krainie smoków, zamków, czarodziejów etc. Gracz wcieli się ponownie w postać rycerza Dirka, pokieruje jego losami. Dirk będzie animowany i będzie mógł chodzić, biegać, skakać, czołgać się, wspinać, pływać i wykonywać wiele innych czynności. Będzie także ...

walczyć, aby dotrzeć do celu, czyli uwolnić Daphne. Przeszkadzać mu w tym będzie dwunastu bossów i około trzydziestu potworów. Liczba całkiem duża, ale za to Dirk korzystać ma z czterdziestu różnych broni, co na pewno ułatwi nieco jego podróż poprzez 19 potężnych poziomów najeżonych pułapkami i sekretami. Szokująco zapowiada się grafika Dragon's Lair 3D. Pełny trójwymiar generowany w czasie rzeczywistym w wysokiej rozdzielczości może przypaść do gustu wszystkim graczom. Tym bardziej, że wymagania sprzętowe mają być niezbyt duże: P 233, 64 RAM, WIN 95/98/2000 i akcelerator z chipsetem Voodoo 2 lub Riva NT. ■

Dragon's Lair 3D
Blue Byte

Settlers 3: Quest of the Amazons

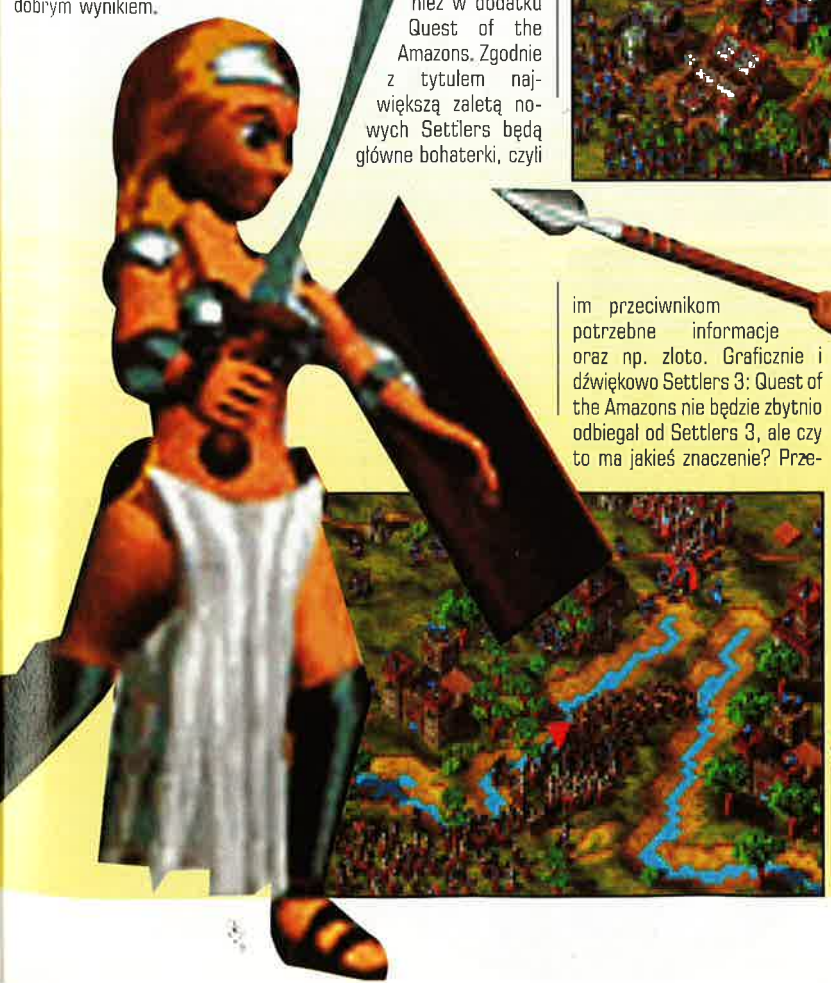
Minęło kilka miesięcy od ukazania się w sklepach Settlers 3 i chyba większość z graczy zdążyła już zakończyć tę grę. Dla tych wszystkich, którym to się udało, firma Blue Byte przygotowuje nowe wyzwanie w postaci dodatku do Settlers 3 z podtytułem Quest of the Amazons.

ELD

wojownicze Amazonki. Gracz właśnie dzięki nim będzie mógł stworzyć doskonale imperium. Czyżby gra strategiczna dla feministek? Co zobaczymy jeszcze oprócz nowej rasy? Dwie nowe kampanie, z których każda będzie się składać z dwunastu misji. Ponad 50 nowych jednostek i 39 budynków oraz osiem nowych czarów. Nowinką ma być możliwość korzystania ze szpiegów, którzy będą wykradać Twoim przeciwnikom potrzebne informacje oraz np. złoto. Graficznie i dźwiękowo Settlers 3: Quest of the Amazons nie będzie zbytnio odbiegał od Settlers 3, ale czy to ma jakieś znaczenie? Przecież grafika i dźwięk w tej grze są perfekcyjne. Wymagania sprzętowe obowiązują również podobne: P 166, 32 RAM, Win 95/98, CDx4 oraz niestety pełna wersja Settlers 3. Kiedy czytacie te słowa Settlers 3: Quest of the Amazons powinny już wędrować do sklepów. Zatem do kolejki marsz! ■

Czy wiecie w jakiej ilości kopii sprzedały się dotychczas wszystkie części Settlers? Otóż w ponad 2,1 miliona egzemplarzy! Niewiele jest tytułów mogących się pochwalić równie dobrym wynikiem.

Rezultaty sprzedaży rezultatami, ale najważniejsza jest sama grywalność gry, a tej nie brakuje znakomitej Settlers 3. I nie zabraknie grywalności również w dodatku Quest of the Amazons. Zgodnie z tytułem największą zaletą nowych Settlers będą główne bohaterki, czyli



Settlers 3: Quest of the Amazons
Blue Byte

Zupełnie Nowe!

od metod terrorystów: napady, porwania, zabójstwa. Dochodzi do tego, że w pewnym momencie gracz będzie musiał się zdecydować, czy nadal służy prawu, czy też przechodzi na drugą stronę frontu. Jako konsultantów EIDOS zatrudnił paru prawdziwych ex-członków SAS, więc można spodziewać się sporego - jak na grę akcji - realizmu rozgrywki. I na pewno będzie to gra z gatunku tych bardziej krwistych.

• AIRPORT 2000 V2

Wilco Publishing, znany producent rozmaitych dodatków do Microsoft Flight Simulator, tworzy właśnie sequel dodatku o nazwie Airport 2000. W A200 v2 dojdzie 7 nowych lotnisk i 9 nowych modeli samolotów. Powinien być w sprzedaży późną jesienią tego roku.

• STAR TREK: HIDDEN EVIL

Fanom StarTreka mamy do zaoferowania tylko nowy screenik z zapowiadającej się bardzo sympatycznie nowej gierki osadzonej w tym świecie; tym razem będzie to 3D akcja + adventure.

• IMPERIA KONTRATAKUJĄ

Ciężkie czasy dla piratów nadchodzą. Sześć wielkich amerykańskich firm softwareowych (LucasArts, Acclaim, 3DO, Infogrames, Bethesda i Interplay) połączyło swe siły w ramach Interactive Digital Software Association. A to celem zwalczania piratów rozpowszechniających soft przez Internet. Ponoć "wszelkie chwyty dozwolone". A i sankcje dla złapanych piratów mają być bardzo wysokie. Postawiono już zarzuty kilku znanym "firmom" piracim.

• WARLORDS 4

Mindscape planuje czwartą część swej znakomitej strategii fantasy. Pracują nad nią ludziska z Strategic Studies Group i wedle ich oświadczeń, gra będzie gotowa pod koniec roku 2000. Ulepszona zostanie magia, zwiększona skala bitew tudzież możliwości manewru, poprawiona AI, rozbudowany multiplayer. Standardową rozdzielczością dla tej gry będzie 1024x768. Miejsce akcji - jak zawsze: Etheria.

• WILDFIRE ZGASZONY

Twórca m.in. pinballa Balls of Steel, australijska firma Wildfire Studios, zakończyła swe życie. Chłopaki zdążyli jeszcze "machnąć" kolejnego pinballa (Devil's Island), ale stwierdzili, że obecny popyt na tego typu gry jest mierny i nie ma co się szarpać. Tym niemniej planują, że - kiedyś - pokażą swe ostatnie dzieło światu.

• STRZELANIE Z ŁUKU

To kolejna dyscyplina sportowa, która na Zachodzie cieszy się znacznie większą popularnością niż w Polsce. Przynajmniej w światku graczy i producentów. O jej popularności świadczy fakt, że aż dwie firmy

Zupełnie Nowe!

niezależnie od siebie robią gry oparte na tej idei. Są to GT Interactive (Buckmasters Top Bow - zawody łucznicze) i WizardWorks. W tej drugiej polujemy (z łukiem, a jakże) na jelenie. Premiery jeszcze w tym roku.

• COLIN MCRAE RALLY 2

Tych, którzy uwielbiają wyścigówki, ucieszymy wieścią, że sequel Colin McRae, zatytułowany odkrywczo :) Colin McRae Rally 2, robi się pełną parą. Jego debiutu możemy oczekiwać jednak nie wcześniej niż wczesną wiosną roku 2000. Póki co, macie chociaż obrazek...

• MINI-MORRIS

To taki angielski odpowiednik Fiata 126p z wczesnych lat 60-tych. U Angoli cieszy się on po dziś dzień wielką sympatią (coś jak u nas Garbus). Nic więc dziwnego, że w tymże kraju powstała wyścigówka, która umożliwia graczom śmiganie tym autkiem przez okolice Londynu (i sam Londyn). Przy czym, jeśli komuś takie autko nie pasuje, to zawsze będzie mógł się dorobić (w grze) czegoś dużo lepszego. Swoją drogą, gra robiona jest na engine Autobahn Racera.

• PIRACI Z GT?

Ojj, nie ma ta firma (GT Interactive) dobrej passy i prasy w ostatnim roku. Jak nie problemy finansowe, to pozwy sądowe itp. Ostatnio GT została pozwana przez małą firmę StarPlay, która zarzuciła GT, iż sprzedawał w Europie ich grę (Alley 19) - tyle że bez wiedzy producenta i pod zupełnie innym tytułem. Naturalnie StarPlay nie miał też z tego ani grosza. W pozwie StarPlay domaga się 110.000$ tantiem za grę i około 5 mln. $ odszkodowania. Prawnicy z GT na razie milczą...

• ROPUCHA SIĘ KURCZY

Lost Toys to trzecia już firma (po Mucky Foot i Lionhead), która została założona przez byłych pracowników Bullfroga. Jej twórcami są programiści, którzy w swoim czasie stworzyli Populousa, Dungeon Keepera, Populousa III, Theme Hospital oraz grafik, który opracowywał Theme Park 2 i Magic Carpet 2. Na razie twórcy nie mają żadnych konkretnych planów dotyczących tego, co i kiedy zrobią - no ale na pewno szybko coś wymyślą :)

Twoją karmą jest Carmageddon

Carmageddon, to coś więcej niż zabijanie, to coś więcej niż wyścigi. Carmageddon to hazard, który uprawiamy wbijając pod koła kolejnych przechodniów, licząc na nową wygraną.

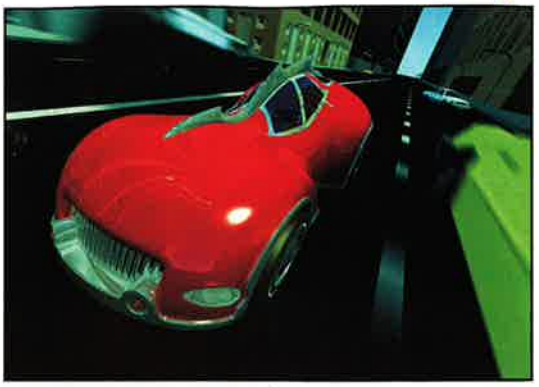
CZARNY IWAN

Oba aspekty gry są ze sobą nierozerwalnie związane. W wersji CARMAGEDDON MAX PACK, gdzie zamiast przechodniów umieszczono przed maską Eagle gumowe pacholki, po prostu nic się nie dzieje, a gra traci na oryginalności. Krwistość, seria brutalnych power-up'ów i garaż pełen niesamowitych pojazdów, to pomysł, który można odgrzewać w nieskończoność, bowiem zawsze znajdą się fani apokalipsy na autostradzie. Dlatego też, kiedy dostałem do rąk zwiastuna kolejnego tytułu z serii, zatarłem tylko dłonie i przygotowałem pudełko wykałaczek do wyskrobywania czerwonego mięsa zza paznokci. Po obejrzeniu nagrań video z gry, przejrzeniu obrazków i kilku press-pack'ów, jestem gotów poddać się egzorcyzmom. Duch Maxa Damage'a znowu mnie opętał...

Carmageddon: The Death Race 2000 nie jest sequelem. To zupełnie nowa gra, oparta na rewolucyjnym (podobno) engine, który wybudowano od podstaw specjalnie do tej gry. Co ciekawe, niesamowita poprawa warunków graficznych gry, wizualnych zderzeń na ekranie, będzie opierała się na tym samym hardware. Mówiąc nieco prościej dostaniemy zupełnie nową, odlotową grę, która będzie swobodnie hulać na naszym "starym" PC (minimalna konfiguracja P200, Direct X6). SCI poświęciło dwa lata na dopracowanie tego engine, mimo że to wła-

ściwie o niczym nie świadczy, możemy chyba spodziewać się odlotowych wrażeń. Warto również dodać, że TDR2000 został tak skonstruowany, że gra będzie od razu platformą do gry w Internecie, co nie jest jedynie dodatkową opcją, lecz jedną z głównych funkcji gry. Oznacza to także, iż w pakiecie znajdą się: wachlarz opcji związanych z internetowymi pojedynkami, masa aren , opracowanych specjalnie z myślą o internautach, itp. Jednocześnie AI komputerowego przeciwnika ma być dla graczy prawdziwym wyzwaniem, tak więc również opcja Single Player spowoduje przyspieszone bicie serca. Co prawda , przechodnie nie potrafią jeszcze rzucać pod koła Maxa koktajli Mołotowa, jednak i na takie pomysły przyjdzie pewnie czas.

Odnośnie fajerwerków graficznych. Będziemy widzieć dwa razy więcej (zwiększono dystans od wozu, co podobno ma nie zmienić jakości obserwowanego obrazu i jego szczegółowości). Oczywiście, pozostanie również system innych dostępnych kamer, a także mały, słodki dodatek w postaci wstecznego lusterka (będzie można zobaczyć nie tylko moment zderzenia z przechodniem, ale i efekt takiego niepomyślnego dla pieszego zdarzenia). Nowa paleta cieni i świateł sprawi, że w masce wozu przeglądać będą się wieżowce Manhattanu, cienie pieszych kłaść się na asfalcie, światła wozu omiatać pobojowisko po wypadku. Czyż to nie piękne? Oczywiście o takich banałach - wysokiej rozdzielczości (do 1280x1024), 16 bitach pełnego koloru - nie warto się rozpisywać (opcja: 24,32 bity! - 30 klatek na sekundę). Systemy cząsteczkowe, dzięki którym posoka z ofiar będzie rozpryskiwać się jak należy, również ma znacznie dla wyrafinowanych gustów odbiorców. To wszystko i jeszcze więcej odnośnie samej grafiki. Co natomiast będzie działo się na trasie?



Zamiast komentarza pana Szaranowicza, jeszcze trochę faktów. 45 rejsów wśród nieświadomych niebezpieczeństwa pieszych! 15 zupełnie odmiennych lokacji, pełnych niezmotoryzowanych mieszkańców! 15 dodatkowych deatchmatch'owych aren z.... uśmiechniętymi przechodniami rozdającymi gorące napoje i drinki dla pełnoletnich graczy! (Noo, to ostatnie nie jest jeszcze do końca pewne:)). Użytkownik będzie miał wreszcie możliwość zmiany parametrów swojego wozu i koloru tegoż, a także! Uwaga! Wybierze ulubiony rodzaj przechodniów! Tak więc, jeżeli nie lubisz gospodyń domowych, denerwują Cię inne nacje, przeszkadzają stróżowie porządku, masz okazję wyładować agresję i na powrót stać się prawomyślnym członkiem społeczeństwa. Po prostu wybierz swoje ofiary.

Oczywiście, w TDR2000 auta będą równie wspaniale ulegały złomowaniu, cieknący olej z miski może spowodować wybuch auta i śmierć kierowcy. Takie i inne atrakcje urozmaicą życie drogowego pirata-zabójcy. Czego można chcieć więcej? No, może tylko prawa jazdy!

Do zobaczenia na drodze. Pamiętajcie o akcji "Bezpieczna droga do szkoły" - prawie nie ma się czego bać! ■

Carmageddon: The Death Race 2000
SCI

Zupełnie Nowe!

• HANGSIM

Oto nowe obrazki tej symulacji lotu na rozmaitych bezsilnikowych maszynach i urządzeniach: szybowcach, lotniach, spadochronach itp. Nie wiem, jak wyjdzie to w druku, ale uwierzcie na słowo: grafika jest naprawdę extra. A autorzy chwalą się, że oprawa dźwiękowa będzie nie gorsza od graficznej! Premiera gdzieś w listopadzie.

• WSPINACZKA

Symulacji wspinania się chyba jeszcze nie było? (Chociaż... coś mi się kojarzy, że na C-64 było coś takiego). W każdym razie na pewno nie było jej na PC. Lukę rynkową dostrzegli ludzie z HeadGames Publishing. I oto szykuje się nam gra: Power Bar Extreme Rock Climbing. Do wyboru 12 postaci oraz realnie istniejące ściany i szczyty...

• WIRUS-MAKER SIEDZI

Twórca znanego emailowego wirusa, Melissy, został namierzony przez odpowiednie służby i zapuszkowany. Okazał się nim 30-letni programista z USA. A tam się nie cackają. Prokurator zażądał 480.000 $ grzywny i 40 lat więzienia! O w mordę.

• PROBLEMY FIRM

Część softwareowych gigantów coś ostatnio cienko przędzie. Znacie już kłopoty GT Interactive, który w zeszłym roku stracił 50 mln $. W efekcie z pracy wyleciało 650 osób. Jest jednak szansa, że w tym roku firma się podźwignie, bo TA:Kingdoms, Unreal Tournament i Driver to jednak "siekiery" i powinny przynieść spory zysk. Cavedog - z powodu cięć budżetowych - wycofał się z produkcji shootera FPP o nazwie Elysium. A naczalstwo EIDOS z coraz większym zniecierpliwieniem patrzy na to, co dzieje się w ION Storm (a właściwie na to, co się NIE dzieje - ION od dłuższego czasu jakby popadł w paraliż; jedynymi widocznymi objawami jego działania są kłótnie i odejścia kolejnych pracowników).

Zupełnie Nowe!

• HERKULES NIE ŻYJE!

Wszyscy, którzy pamiętają czasy XT i AT-ków, kojarzą na pewno firmę Hercules Computer Technology. To jej karty graficzne dominowały w tym czasie, wyznaczając nowe standardy. Niestety, czas nie jest litościwy nawet dla takich zasłużonych firm. Po 17 latach działania nadszedł czas i na nich. Firma przestała istnieć...

• ARMORED FIST 3

Otrzymaliśmy nowe informacje o tej symulacji czołgu z NovaLogic. Dowodzimy plutonem M1A2 Abrams. Akcja jest nieliniowa z możliwością wyboru kilku równorzędnych misji, z których każda powoduje inny rozwój fabuły. I wcale nie musimy ich zwycięsko przechodzić (choć naturalnie warto :)), by iść dalej. Znacznie zwiększono realizm symulacji. Gra - co pewnie wiecie - chodzi na najnowszej wersji engine Voxel Space. Co należy wymawiać: "nie obsługuje dopalaczy grafiki" :(. Na tym samym engine będzie zresztą Delta Force 2. Do gry dołączony będzie edytor misji.

• LARA - MARSZ NA EKRAN!

W końcu wiadomo coś konkretniejszego o filmie z Larą w roli głównej! Sprawa nabiera rozpędu. Film ma już reżysera i scenarzystę. Ten ostatni to gość, który napisał scenariusz do Die Hard. Ale jednocześnie jest to ten sam osobnik, który stworzył fabułę niesamowitego knota pod tytułem "Hudson Hawk". Miejmy nadzieję, że przy tworzeniu przygód LC będzie w zdecydowanie lepszej formie.

• OFF THE ROAD

To samochodówka znanej firmy Codemasters. Jej premiera nastąpi jesienią tego roku. Jeździmy wyłącznie takimi pojazdami, które mają napęd na 4 koła (czyli głównie pojazdami terenowymi, włącznie z wojskowymi hummerami). Gra ma być bardzo realistyczna i oferować wiele typów gry - m.in. Jamboree - rajd na czas połączony ze slalomem, Madness i High-Octane racing. Jest też tryb "kampanijny" (championship). Ścigamy się m.in. na terenie parku narodowego Yosemite i na afrykańskich pustyniach. Przewidziane są rozmaite dodatkowe atrakcje, jak np. szarża zdenerwowanego bawołu na samochód. Znając inne samochodówki tej firmy, można prorokować, że gierka będzie sporym wydarzeniem na rynku. O niej powinno być troszkę więcej w dziale "Zapowiedzi".

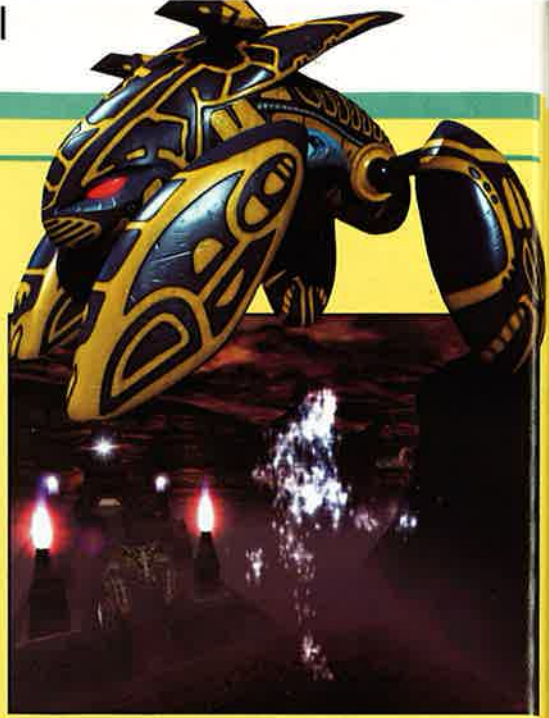
• TAKE TWO I BUNGIE

Take-Two twierdzi, iż w najbliższym czasie wykupi 20% akcji firmy Bungie. Nie podali za ile. Cztery najnowsze gry Bungie (Oni, Halo i dwie jeszcze bez tytułu) ukażą się już z logosem Take-Two na pudełku.

• NIESPODZIANKA

Twórcy Wheel of Time ogłosili enigmatyczną wiadomość, że pracują nad super-hiper grą, którą wyda GT Interactive. Nie byli uprzejmi podać konkretniejszych informacji. Trochę nie fair, tak zaostrzać apetyt i trzymać potem gębę na kłódkę...

Tytan i aniołek



Titanium Angels to kolejna gra action/adventure sygnowana przez SCI. Ta oparta na technologii 3D przygodówka z elementami zręcznościowymi będzie nieco przypominać Tomb Raidera i być może Drakana. Wspólną cechą tych gier jest przede wszystkim osoba bohatera, którym jest niesamowita kobieta lub, jeżeli wolicie, herod-baba. O ile jednak Rynn (Drakan) żyła w świecie fantasy i dosiadała prawdziwego smoka, o tyle Carmen Blake oddycha w futurystycznym świecie przyszłości, a jej przyjacielem jest cybernetyczny, wojenny robot: Titan. Carmen trafiła do alternatywnego świata Kai'Tin. Okazuje się, że obca rasa jest właśnie w ostatniej fazie realizacji projektu, który pozwoli unicestwić ludzkość i zdobyć Ziemię...

Czarny Iwan

W grze będziemy mieli możliwość niezależnego kontrolowania Carmen i Titana. Robot będzie mógł biegać, skakać, szybować. Titan dysponuje także baterią broni pokładowych. Carmen, oprócz biegów i skoków, będzie uprawiać wspinaczkę, a także posługiwać różnorodnymi rodzajami broni (m.in. karabinek snajperski, miny). Kilka rodzajów pukawek ma być przede wszystkim maksymalnie skutecznych w działaniu, jednak z wielką pieczołowitością opracowano również efekty specjalne. Fajerwerki graficzne, to jednak nie wszystko. Carmen będzie musiała wielokrotnie pokonać liczniejszego przeciwnika stosując zagrywki taktyczne, niekiedy zwycięstwo będzie możliwe tylko wówczas, gdy bohaterka rozwiąże szereg quest'ów. Dopasowywanie kolejnych elementów układanki i rozgryzanie intrygi ma być tak samo ważne w grze jak opcja walki. Zadania będą więc urozmaicone i wymagające od gracza również odrobiny pomysłunku. Opcje walki i eksploracji będą ściśle separowane, co pośrednio związane będzie również z trybem pracy inteligentnej kamery. Widok z pierwszej lub trzeciej osoby będzie określany przez komputer intuicyjnie, w zależności od osoby bohatera i rozgrywającej się na scenie akcji.

16 potężnych, fantastycznych lokacji z niesamowitymi scenariami w postaci rzek lawy, zamków z lodu, olbrzymich przestrzeni pociętych kraterami i zasnutych niemal realnymi chmurami, to tylko ułamek atrakcji. Szczególnie niesamowite wrażenie mają wywołać na widzu przeciwnicy Carmen. Kilkadziesiąt rodzajów wrogów, wyposażonych w zaawansowane AI, będzie świetną okazją do przetestowania pukawek. Sama planeta może także być wrogiem Carmen. Niemal naturalne efekty atmosferyczne, jak burze, deszcz, wiatr oraz dodatki w postaci mlecznej poświaty księżyca, studni gwiazd, itp., wzbogacą grę o dreszczyk emocji. Chyba nie muszę wspominać, że oprawa muzyczna także ma stać na najwyższym poziomie.

Ostatnim argumentem, który ma Was przyciągnąć do tej gry, będzie opcja sieciowa i specjalne areny przygotowane z myślą o sieciarzach. Jak na razie są to dość ogólnikowe rewelacje i nie można ich jeszcze zweryfikować. Titanium Angles będzie na pewno grą "ładną", ale czy grywalną, to się dopiero okaże... Premiera już na dniach. ■

Titanium Angels
SCI

Deux Ex

Zniecierpliwieni gracze chyba już dawno wyrzucili z pamięci mający pojawić się, ciągle w nieokreślonej przyszłości, tytuł Daikatana. Obietnica ION Storm nie została spełniona, gry jak nie było, tak nie ma, jednak pocieszające jest to, iż inny "gorący" tytuł ze stajni jednego z odprysków Id Software ma wszelkie zadatki na pojawienie się w sklepach.

JASPIN

Wydaje się, że na temat Deux Ex nieco mniej rozprawiano w newsach różnych magazynów komputerowych niż w przypadku Daikatany. I chyba szkoda. Informacje "wydzierające" się z materiałów prasowych są (IMHO) bardziej interesujące od tych poświęconych Daikatanie. Intrygujący jest już sam gatunek gry, choć właściwsze byłoby chyba określenie: mieszanka gatunków. Tu na pierwszy plan wysuwa się sf-RPG oparty na enginie Unreala. Brzmi nieco nierealistycznie, prawda? A jednak, autorzy aby pomóc graczom, którzy nie potrafią sobie wyobrazić tego, co na nich czekać może w Deux Ex, porównują grę do System Shock oraz mającej się także rychło pojawić System Shock 2.

Po lekturze zapowiedzi w mojej głowie wykluł się jednak obraz najbardziej zbliżony do obu części Fallouta. Zresztą trudno powstrzymać się od takich porównań. Świat Deux Ex skonstruowano na podstawie wszelkich fatalistycznych przepowiedni, jakie teraz zalewają nas ze wszystkich stron. (A to w związku zbliżającym się przekroczeniem magicznej granicy roku 2000). Świat stał się jednym wielkim chaosem, rozbudowane siatki przestępcze rozpięły szeroko swe pajęczyny, a do kontroli nad tą całą "szumowiną" przygotowuje się powoli tajna, podziemna organizacja. Dzielny bohater, początkujący agent jednej z niewielu pozostałych legalnych organizacji, starać się będzie przez całą fabułę "przekonać" wrogich przywódców, ażeby zaniechali swych działań.

Nie bez powodu role playing game z taką fabułą i tak bojowym głównym zadaniem stworzono na enginie klasycznego już dzisiaj FPP. Pokaźny arsenał wojennych zabawek zawarty w grze pomoże bohaterowi w stopniowym wypełnianiu swego szlachetnego zadania. Ponadto sama postać agenta wyposażona zostanie w różne nanotechnologiczne implanty, przy których narzędzia niejakiego J. Bonda to zabawki dla niemowlaków. Z pewnością pomogą one w ulagodzeniu chmar naprzykrzających się mu NPC. Te zaś znacznie przewyższać będą ilościowo oraz jakościowo (pod względem inteligencji) grupkę "przypadkowych postaci", jaką mieliśmy okazję poznać w Half-Life. Aby nie było zbyt nudno, obok słabo groźnych NPC znajdzie się także sporo miejsca dla "bad guys", równie dobrze uzbrojonych i wyposażonych, jak nasz bohater. Obrazki z gry, jakie miałam okazję podziwiać, utwierdziły mnie w przekonaniu, iż - zgodnie z obietnicą - grafika godna będzie tej, która zachwycała nasze oczęta podczas zabawy w Unreala.

Olbrzymia ilość miejsc do zwiedzania, szlachetna misja główna oraz mnóstwo pobocznych questów, wysoka AI spotykanych postaci, pogrążony w głębokim i zaawansowanym chaosie świat, wspaniała grafika i równie "smaczny" engine złożyć się mogą na niezwykle interesujący produkt. Słowem, gra (jak niemal każda inna zapowiedź) anonsuje się jako rewelacyjno-rewolucyjna i - teoretycznie - ma wszelkie zadatki na "hiciora". Ale jak będzie tak naprawdę? Miłośnicy RPG, czciciele engine Unreala oraz pozostali ciekawscy będą mogli się o tym przekonać (miejmy nadzieję) latem roku 2000. Naturalnie jeśli wcześniej nie nastąpi koniec świata, a komputery otrzeźwieją po Sylwestrze '99. Amen. ■

Deus Ex
ION Storm / Eidos Interactive

Zupełnie Nowe!

• MECHCOMMANDER GOLD

Gdy czytacie te słowa, gra powinna być już w sprzedaży. Co oferuje wersja "gold"? 12 nowych misji, 6 nowych mechów, 10 nowych broni (w tym Heavy Thunderbolt), 30 oryginalnych misji; edytor (nowy) poziomów, 10 nowych misji multiplayerowych, kilka nowych poziomów trudności, poprawione sterowanie.

• NOWE GIERKI NOWEJ FIRMY

Nowopowstała firma Heiter Publishing zapowiada, iż jeszcze w tym roku zobaczymy dwie nowe gry jej autorstwa. Pierwszą będzie Dragon Fire (RPG). Druga to Jungle Legends (3D action + adventure), rozgrywająca się w afrykańskiej dżungli, w której gracz napotka... dinozaury (i nie tylko). Dodatkowo należy odnaleźć 4 magiczne kamienie. Firma zapowiada też kilka innych gier w roku 2000.

• POWRÓT LEMINGÓW

Lemmings to jeden z największych przebojów wśród gier we wczesnych latach 90-tych (4 miliony kopii poszło jak woda). Do dziś zresztą gra ma masę wyznawców. Nic więc dziwnego, że Psygnosis postanowił powrócić do swego dawnego hitu. Gdy czytacie te słowa, powinno już być dostępne demo tej gry. Jakiej gry? Jej roboczy tytuł to Lemmings Revolution. A o co w niej chodzi? O to co zawsze - by bezpiecznie przeprowadzić grupkę zabawnych stworków przez najeżoną pułapkami planszę. Ciekawe, czy reanimacja Lemmingów okaże się sukcesem?

• TACHYON I BRUCE

Novalogic zatrudniła do pracy nad grą Tachyon: The Fringe (symulator walki w kosmosie + adventure) aktora Bruce Wil... ops... Bruce Campbela. Przypominamy, że gracz wciela się w Logana, pilota-najemnika, egzystującego gdzieś na skraju ówczesnego Dzikiego Zachodu, który chcąc nie chcąc wplątuje się w walki pomiędzy kolonistami i mega-korporacją GalSpan. Bruce udzieli głosu Loganowi. Jeśli nie kojarzycie tego gościa, to powiemy, iż występuje głównie w horrorach (Evil Dead) i rozmaitych serialach. Pojawił się m.in. w paru epizodach X-Files, Herkulesa i Xenny. Zdarzyło mu się też reżyserować niektóre z odcinków dwóch ostatnich seriali.

• DATA-DYSK DO H&D

Wiadomo, że ukaże się późną jesienią tego roku i nosi oryginalną nazwę Hidden Datadisk. Dojdą nowi żołnierze, bronie, pojazdy oraz ulepszona zostanie grafika i sfx.

• SYMULANCI Z MAXIS

Wspominaliśmy już kilkukrotnie grę Maxisu, The Sims, mającą być symulacją życia rodzinnego. Firma pokazała beta-wersję na ECTS i zadeklarowała się, że zdąży z premierą do końca tego roku.

Virgin Interactive

Zupełnie Nowe!

• METAL FATIQUE

Pisaliśmy już o próbie reanimacji Lemmigów przez Psygnosis. Ale firma pracuje też nad zupełnie nowymi grami. Jedną z nich jest RTS o nazwie Metal Fatique, z akcją osadzoną w świecie sf. Oto przykładowe obrazki.

• SABRINA NA EKRANIE

Fanów serialu "Sabrina - nastoletnia czarownica" (są tacy?) pewnie zainteresuje fakt, że Knowledge Adventure oraz Simon&Schuster zamierzają lada dzień wypuścić na rynek grę bazującą na tym filmie. Będzie to gra przygodowa z udziałem żywych aktorów (tych samych co w serialu).

• HEAVY METAL 2

Ritual Entertainment wiąże duże nadzieje ze swą grą Heavy Metal (TPP, engine Q3). Czy słusznie? Popatrzcie na obrazki i sami sobie odpowiedzcie.

• STEPHEN KING'S F13

To coś dla zwolenników tego pisarza (najsłynniejszy na świecie autor horrorów). A co to będzie? Tak nazywa się program, w którym znajdziecie 5 mini-

Podwójne uderzenie

Zderzenie dwóch, trzech różnych przeciwników, jak to miało miejsce choćby w Alien vs. Predator, to lepsze niż zastrzyk adrenaliny z nadnerczy. Co byście jednak powiedzieli, gdyby na horyzoncie pojawiała się gra, która we wspólnym mianowniku miałaby takie tytuły, jak Jurassic Park i Resident Evil?

CZARNY IWAN

Nie oznacza to wcale, że nowa gra Capcomu będzie pełna zombich, którzy wyjadają mózgi dinozaurom, o nie! Mówię jedynie, że Dino Crisis będzie miało ciężką, przesyconą strachem i horrorem atmosferę, którą wykreuje Shinji Mikami (jeden z głównych reżyserów Resident Evil). Ta nasycona trupimi wyziewami zawiesina zostanie wymieszana z wątkami, które zaczerpnięto wprost z Jurassic Park: The Lost World i okraszona klimatem żywcem wyrwanym z Aliens. Tak przynajmniej zapowiada swój tytuł Capcom, a po obejrzeniu intra i pakietu obrazków z gry skłonny jestem przyznać, że ta gra zmrozi najgorętszych fanów krwawych łaźni i mocnego uderzenia na ekranie. Poczujecie na własnej skórze, co oznacza instynkt i krwiożercza natura Velociraptora. Być może dowiecie się, jak to jest, gdy T-Rex pożera swoją ofiarę. Wpadniecie w panikę, gdy drapieżnik rzuci się za wami w pogoń.

Bill Gardner, prezydent Capcom, jest pewien sukcesu komercyjnego. Jego zdaniem nie

było jeszcze tak dobrej symulacji zachowania dzikich zwierząt, a wykreowany przez Mikami świat będzie areną, z której nikt nie wydostanie się bez szwanku. Emocje, które mają towarzyszyć grze, wspierają się przede wszystkim na ciekawym scenariuszu i technice. Dzięki nim zostaniecie wyłuskani z foteli i zmiażdżeni przerażeniem. Podobnie jak w scenariuszu filmowym, akcja rozgrywa się na zapomnianej przez Boga wyspie, na której przeprowadzono eksperyment, manipulację genetyczną, dzięki której miały powstać żywe maszyny wojenne. Gdy baza nagle ucichła, na wyspę wysłano oddział interwencyjny, który miał zbadać sprawę. Czterech specjalistów, którzy trafiają na wyspę, nie wie, że ich los jest już praktycznie przesądzony.

Dino Crisis będzie wspierać się na oryginalnym engine 3D, dzięki któremu akcja, obraz i animacja splotą się ze sobą tak nierozerwalnie, iż widz będzie miał wrażenie uczestniczenia w prawdziwych zdarzeniach. Soki trawienne mogą przebić się przez ścianę żołądka, więc lepiej uważajcie z tą grą. Ostatni argument będzie jedynie suchą informacją. Dino Crisis w wersji konsolowej została wydana w Japonii dokładnie w lipcu - 350 tysięcy pudełek z grą. 64% znikło z półek w pierwszym dniu sprzedaży, a 100% sprzedanych egzemplarzy to wynik, który zanotowano po trzech dniach. Capom jest pewien, że milion sztuk sprzeda do końca roku. Teraz muszę już kończyć, bo słyszę jakieś rytmiczne dudnienie i herbata w szklance niemal się wylała. Odwrócę się na momencik....

Dino Crisis
Capcom\Virgin Interactive

DRIVER™

Nowy przebój autorów gry DESTRUCTION DERBY

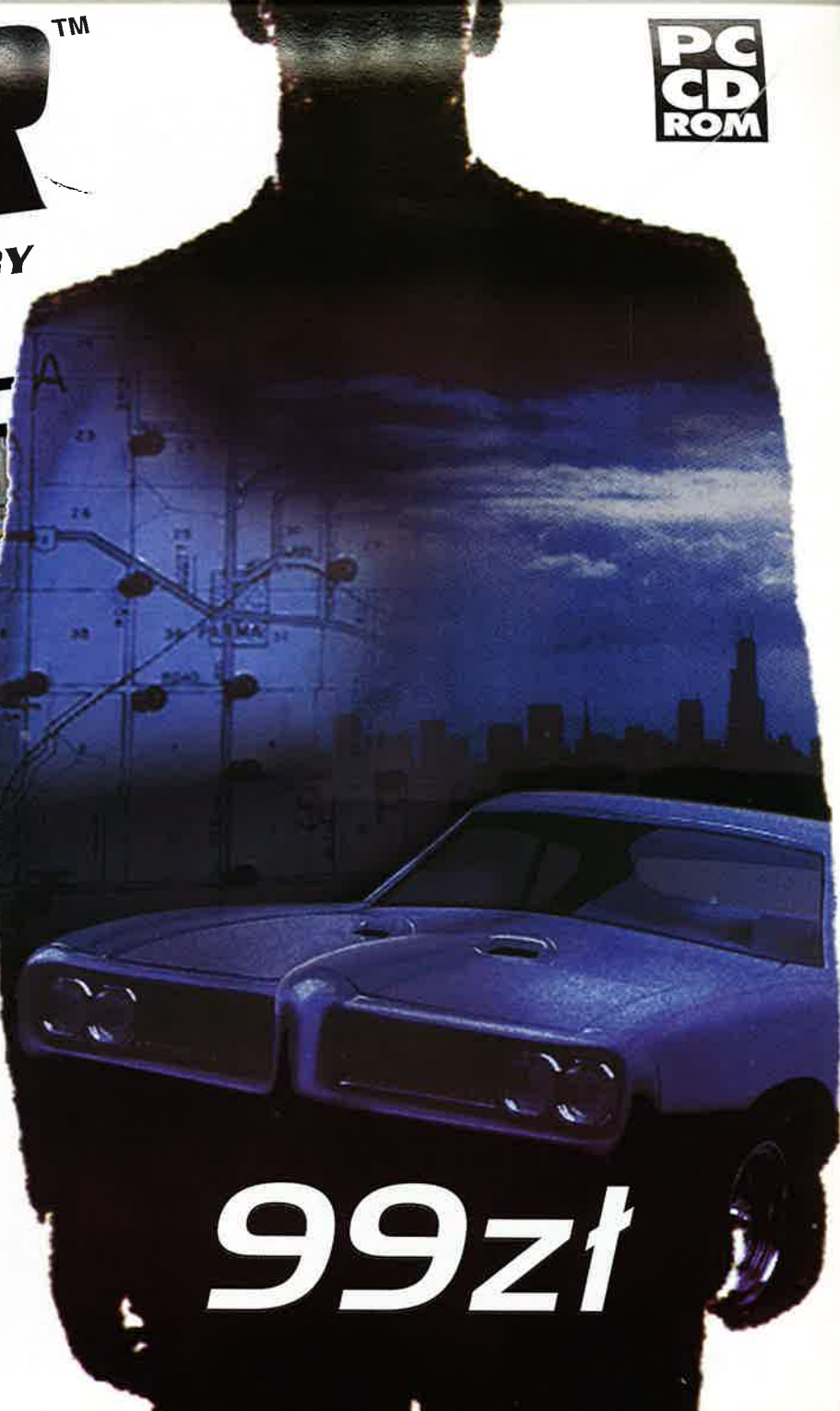
Oceny mówią same za siebie!

PC GAMER
Gry Komputerowe
90%

GAMBLER
GRA MIESIĄCA
89%

Świat Gier Komputerowych
POLECA
5/5/5

LO-ACTION
POLECAMY
9/10



Wyłączna dystrybucja w Polsce: **Licomp EMPiK Multimedia** Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chocholowska 3C. Tel./fax: (22) 642 81 65; (22) 642 99 21. http://www.lem.com.pl
Pytaj w sklepach komputerowych lub zadzwoń do nas, by zamówić własny egzemplarz gry.

LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA

REFLECTION

© 1999 Reflections, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Autorstwa Reflections, Inc. Driver oraz Driver logo są znakami handlowymi firmy Reflections, Inc. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp. GT oraz GT Games logo są znakami handlowymi, a logo GT logo jest zarejestrowanym znakiem handlowym firmy GT Interactive Software Corp. Inne znaki handlowe są prawnie chronione przez ich poszczególnych właścicieli.

Zupełnie Nowe!

gier, 6 wygaszaczy ekranu, zgadywankę, nową książkę Kinga (w wersji papierowej :)) i wiele innych gadżetów. Producentem tego czegoś jest Presto Studios (twórców Journeyman Project), pracujący pod egidą Blue Byte.

• FOX I MONOLITH

Fox Interactive zawarł długoterminowe porozumienie z Monolith Productions celem wspólnego tworzenia gier na PC i konsole. Ponadto Fox będzie publikował i dystrybuował gry Monolithu - m.in. Sanity i No One Lives Forever.

• TOTAL SOCCER 2000

Iridon Interactive zawarła umowę z LiveMedia. Dzięki temu na naszym rynku pojawi się gra Total Soccer 2000. Dostępnych będzie większość lig europejskich (pierwszych lig of course), 200 zespołów etc. Premiera zapowiadana jest na koniec tego roku. Zainteresowanych większą ilością szczegółów odsyłam na www.totalsoccer.com.

• NASTĘPCY H&D

Twórcy Hidden & Dangerous podpisali umowę o współpracy z Take-Two. Firma ta zyskała wyłączne prawa do dystrybucji 5 kolejnych gier Illusion. Wiadomo, że wśród nich będą Hidden & Dangerous 2 oraz Gangster.

• AIR RAGE

To zręcznościowy symulator lotu firmy DID (kojarzycie ją zapewne choćby z Air Dominance Fighter). Premiera Air Rage ma nastąpić w styczniu roku 2000. Firma kończy też prace nad sequelem EF2000, noszącym tytuł Typhoon. Nie znamy jednak daty premiery.

• NIERALNA ARCHITEKTURA

Engine Unreala może służyć nie tylko do robienia gier! Dowiedzieliśmy się ostatnio, że pewna firma zakupiła prawa do tego engine, zamierzając stworzyć za jego pomocą program wspomagający... architektów! No kurczę, czemu nie?

• WOLFENSTEIN POWRÓCI?

Coś po sieci rozchodzą się ploty, że id Software zamierza dokonać remake Matki Wszystkich Gier FPP (a może raczej Ojca?) - czyli kultowego Wolfensteina 3D. I to na engine Q3! Brak jednak oficjalnego potwierdzenia tej wieści, więc nie podniecajcie się za bardzo...

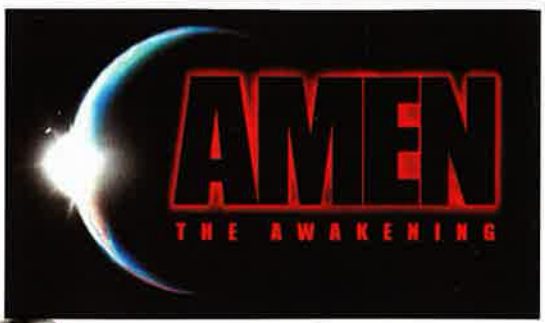
• POWRÓT DO SZANGHAJU

Activision szykuje się do wypuszczenia na rynek gry Shanghai: Second Dynasty. Premiera już w listopadzie. Przypomnijmy, że Shanghai, to coś w rodzaju chińskiego domina; gierka może i prosta, ale bardzo wciągająca. Naturalnie w grze zawartych będzie kilka odmian tej rozgrywki, a oprawa audio-wideo ma być już na XXI wiecznym poziomie.

• BATTLE ISLE 4

Blue Byte przypomniało sobie, że kiedyś miało w swej ofercie bardzo ładny cykl gier strategicznych o nazwie Battle Isle. I szybko wzięło się za majstrowanie kolejnej części, z podtytułem Children Of Haris. Niestety, nie ujrzymy jej przed jesienią przyszłego roku. Tym razem wszystko będzie już w 3D...

SAS-kakująca gra!



Symulacje komandosów, tak współczesnych jak i tych z czasów II wojny, biją ostatnio wszelkie rekordy popularności. Dlatego nie należy być zdziwionym tym, że powstają (lub powstaną, spoko to tylko kwestia czasu), rozmaite klony słynnych pierwowzorów. Naturalnie zwykle będące bladym cieniem Wielkich Poprzedników. Cóż, trzeba przecież szybko zaczerpnąć ze źródełka "zielonych" swoją działkę, prawda?

JOSEPH

Na szczęście czasem trafiają się wyjątki od tej reguły. Tj. gry oryginalne i odkrywcze, mimo iż bazujące na aktualnie modnym pomyśle. Czymś takim może stać się Amen: The Awakening. Jej premiera ma nastąpić już całkiem niedługo, bo w marcu 2000. A idea? Znana. Prowadzimy jednostkę SASu, noszącą kodową nazwę Bishop Six. Wszelako tu już kończą się wszelkie podobieństwa do np. Rainbow Six (czemu ta szóstka na końcu taka modna się robi, co?). Po pierwsze akcja AtA osadzona jest w niedalekiej przyszłości, gdy ludzka cywilizacja pogrąża się w ogólnym szaleństwie; jedni mordują drugich, tylko dla samej satysfakcji czerpanej z zabójstwa. A najgorzej jest w USA. Tam właśnie zostaje wysłana nasza jednostka, by wspomóc tych, którzy usiłują zachować ład i porządek.

To jeszcze nie brzmi tak strasznie, nie? :). Ale uwaga... Po pierwsze trudno zdefiniować tę grę. Czy to symulacja, czy shooter, czy przygodówka, czy RPG? Otóż wszystko po trochu. Gra nie składa się z żadnych wydzielonych misji. Od momentu, gdy wkroczymy do gry sami kształtujemy akcję naszymi poczynaniami. I prawdę powiedziawszy dzięki temu za każdym razem gra wygląda inaczej. Po drugie każdy, podkreślam, KAŻDY problem w grze można rozwiązać na kilka(naście...) rozmaitych sposobów. Nie ma żadnych ograniczeń, chyba że jest nią nasza własna wyobraźnia. A już w ogóle mnie zatkało jak przeczytałem w presspacku, iż twórcy gry postawili sobie za punkt honoru tak skonstruować grę, że możliwe jest jej ukończenie bez... zabicia choćby jednej osoby! Czujecie to - symulacja komandosów i zero trupów??? Che che, wydaje mi się jednak, że niewiele osób na to pójdzie. :)

Co jeszcze szykują dla nas autorzy AtA? Piekielnie realistyczny i podlegający wszelkim prawom fizyki świat. Grafika 3D, naturalnie akcelerowana przy zastosowaniu wszystkich najnowszych technik mappingu. "Killerska" muzyka. No i wrogowie. Może i szaleni, ale nie głupi :). A ponoć wręcz szaleńczo inteligentni...

Prawdę mówiąc czekam na tę grę głównie po to, by zobaczyć jak autorzy wymigają się od tych obietnic, które nam złożyli w presspacku. Bo aż wierzyć się nie chce, że tak skonstruowaną grę da radę zrobić. A jeśli dotrzymają tego, co zadeklarowali... no, to konkurencja może tylko westchnąć z rezygnacją "amen..." i zacząć pakować manatki. ■

Amen: The Awakening
GT Interactive

SEPTERRA CORE
LEGACY OF THE CREATOR
TopWare INTERACTIVE
VALKYRIE STUDIOS
WKRÓTCE W SPRZEDAŻY - 69,95 ZŁ!
Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

Wargamer: Napoleon 1813

Napoleon kontraatakuje

Nareszcie coś drgnęło w światku gier strategicznych. Po dwóch-trzech latach zasypywania graczy dziesiątkami strategii osadzonych w realiach Wojny Secesyjnej, Empire Interactive zdecydowało się na jakąś odmianę. Wargamer: Napoleon 1813 przenosi nas, jak wskazuje tytuł, w czasy napoleońskie. W czasy, gdy nasz kraj znajdował się pod zaborami, a naszą jedyną nadzieją był właśnie cesarz Francji.

ELD

Nie będę Was jednak zanudzał historią i przypominał co, gdzie i jak. To wszystko wiecie z lekcji. Mam przynajmniej taką nadzieję, gdyż bez chociażby pobieżnej znajomości historii gra straci dla Was sporo uroku. Nie owijając w bawełnę: akcja gry toczy się w latach 1813-14 podczas wyprawy napoleońskiej na Wschód. Miejscem bitew jest Europa, od Paryża po Wrocław i od Hamburga do Wiednia. Po jednej stronie konfliktu stają dowodzeni przez Napoleona Francuzi, a naprzeciwko nich Alianci (Rosja, Prusy, Szwecja, Austria). Zadanie komputerowego stratega jest proste. Jako żabojad musisz zająć Środkową Europę, natomiast jako Aliant masz trochę trudniejszą (teoretycznie) misję do spełnienia. Masz utrzymać wschodnią część Niemiec, utworzyć silną armię i, wypierając Francuzów, przekroczyć Ren i dotrzeć do samego Paryża.

Gracz staje na czele armii i do jego obowiązków należy zbudowanie jej, przygotowanie do kampanii oraz, oczywiście, poprowadzenie wojsk do zwycięstwa nad przeciwnikiem. Wszystkich tych, którzy sądzą, że będą mieli do czynienia z grą turową, muszę wyprowadzić z błędu. Walka w Wargamer: Napoleon 1813 toczy się jak najbardziej w czasie rzeczywistym. W sumie jest to zatem mariaż gry typowo strategicznej - podczas rozgrywania kampanii - oraz RTS - w czasie, gdy dochodzi do starcia. Dość nowatorskie podejście, ale sprawdza się znakomicie. W trybie strategicznym gracz, jak wspomniałem, buduje armie, wyznacza dowódców poszczególnych dywizji, korpusów i porusza tymi jednostkami po mapie

Europy. Dochodzi do tego jeszcze kontrola zaopatrzenia, bo, jak wiadomo, bez niego Twoja armia daleko nie zajdzie. W momencie spotkania się obu wrogich armii komputer zadaje pytanie, czy ma poprowadzić sam walkę (podaje tylko jej wynik), czy też sami chcemy poprowadzić naszych chłopców na rzeź.

Decydując się na ten drugi wariant (Tactical), przechodzimy do trybu RTS. Rozgrywany jest on na heksach i w takich starciach bierze udział

wieku była największą, jaką stoczono w dziejach ludzkości. Wzięło w niej udział 200 tysięcy Francuzów i 350 tysięcy Rosjan, Prusaków i Austriaków. Warto w tym miejscu wspomnieć, iż jednym z dowodzących wojskami napoleońskimi w tej bitwie był książę Poniatowski (cytuję za autorami "the romantic Poniatowski").

Co do wyglądu wizualnego Wargamer: Napoleon 1813, to pierwsze nawet do stu oddziałów. Zadyma jest zatem dość ostra i wymaga od gracza dobrego rozeznania terenu i doświadczenia taktycznego. Na szczęście mamy praktycznie pełną kontrolę nad jednostkami i to jest wielka zaleta Napoleona. Jednostki możesz ustawiać w dowolnym szyku, przemieszczać je, zajmować nimi pozycje obronne, przegrupowywać, atakować wroga na bagnety, ostrzeliwać go czy wykonywać kawalerią wypady oskrzydlające. Każdy z dowódców oraz jednostka posiada wiele atrybutów, które w ostatecznym rozrachunku dość znacznie wpływają na przebieg bitew. Dowódca dysponuje takimi parametrami, jak: charyzma, zdrowie, ranga, szczęście, zdolności taktyczne etc. Z kolei wśród jednostek największą rolę odgrywają: morale, zmęczenie, zaopatrzenie. To właśnie te czynniki powodują, że wygrywamy lub przegrywamy starcia. Liczebność, aczkolwiek ważna, ma znaczenie drugorzędne. Nawet niewielki, ale odpowiednio wyszkolony i prowadzony przez utalentowanego oficera oddziałek kawalerii jest w stanie szybkim rajdem na tyły wroga przechylić szalę zwycięstwa na naszą korzyść.

Całe sterowanie odbywa się za pomocą wręcz dziecinnie prostego, bardzo windowsowego interfejsu. Ikonki są jak najbardziej przejrzyste i chyba każdy poradzi sobie z klikaniem bez problemu.

Do wyboru jest sześć scenariuszy (kampanii) dla każdej ze stron. Różnią się one pomiędzy sobą datą rozpoczęcia, a także zadaniami, jakie czekają gracza. Trzy poziomy trudności powodują, iż po Wargamer: Napoleon 1813 mogą z całą pewnością sięgnąć nie tylko starzy wyjadacze, ale również nowicjusze. Oprócz scenariuszy możesz stoczyć pojedyncze bitwy, w tym między innymi o Lipsk (październik 1813). Bitwa, która do XX

moje skojarzenie dotyczyło Sid Meier's Gettysburg. Jest to co prawda może dość dziwne porównanie, ale takie było właśnie moje pierwsze wrażenie, gdy przeszedłem z trybu strategicznego do trybu walki. Podobny, izometryczny rzut kamery, jednostki wyglądem przypominające ołowiane żołnierzyki oraz menusy. Taaak, zapachniało mi Sidem Meierem, ale Wargamer: Napoleon 1813 prezentuje się znacznie lepiej niż Sid Meier's Gettysburg! Nie chodzi mi tylko o sam wygląd graficzny, ale też i o animacje jednostek. Poruszają się one mniej sztywno i bardziej ludzko. Czyżby zastosowano motion capture ;). Dzieje się to jednak kosztem prędkości gry. Nie chodzi ona może aż tak tragicznie wolno, ale w wydaje się, iż na takim sprzęcie (P II 333, 64 RAM) można się spodziewać nieco zwawszych ruchów. Coś za coś... Bitwy toczą się na bardzo dużym terenie i bierze w nich udział przeważnie duża liczba jednostek. Nic zatem dziwnego, iż sprzęt czasami nie wyrabia z takimi przeliczeniami.

Mniej mam do powiedzenia w sprawie oprawy dźwiękowej. Beta nadesłana do redakcji nie zawierała bowiem muzyki, a przypuszczam, że również sfx'y były mocno "okrojone". Niestety, takie są uroki giercowania w wersje beta. Obiecujemy jednak, iż przy recenzji pełnej wersji Wargamer: Napoleon 1813 nie zapomnimy o muzyce ;). Odgłosy z pola walki nie atakują uszu, tak jak np. w Close Combat. Zwykły huk armat, muszkietów i oczywiście odgłos atakującej kawalerii.

Wargamer: Napoleon 1813 to z całą pewnością ciekawa propozycja dla strategów. Szczególnie tych wybitnie znudzonych masowym zalewem gier o Wojnie Secesyjnej. No cóż, ostatnio producenci nie rozpieszczają strategów, a Wargamer:

Napoleon 1813 ma szansę przyciągnąć przed monitor każdego stratega. Czy to takiego speca jak Mac Abra, czy też laika spragnionego jakiejś odmiany. Radzę poczekać na ten tytuł. ■

Wargamer: Napoleon 1813
Empire Interactive

GTA2

Wojny ulicznych gangów

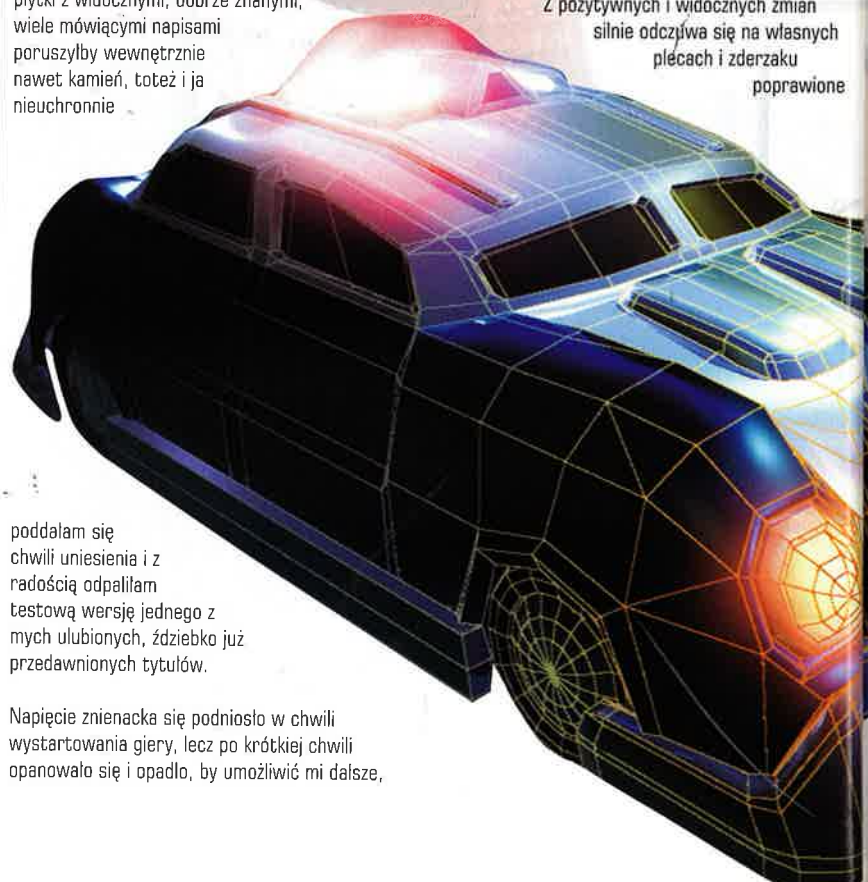
Jak to zwykle bywa w przypadku sequeli przeróżnych gierek, w opisowych tekstach masowo pojawiają się zwroty typu: " szanowny czytelniku, jakiś czas temu opisywaliśmy gierkę pt. "... blahlabla...", a już pojawił się na horyzoncie jej wspaniały sequel, który wyróżnia się..." i tu następuje długa lista różnic, które oddzielają od siebie poszczególne części tego samego tytułu.

JASPIN

Postaram się za wszelką cenę uniknąć powyższego nudnego szablonu, choć z góry uprzedzam, iż nie jestem pewna, czy tak do końca uda mi się obietnicy dotrzymać. A to ze względu na to, iż do działu "Za pięć dwunasta" zapukała nowiusieńka, druga część Grand Theft Auto, tak więc porównania i wyliczanka różnic pchają mi się na klawiaturę niczym stado przestraszonych nie wiadomo czym wyrostków próbujących dobrać się do sklepu z lodami. Świeżo jeszcze w mojej pamięci pozostaje obraz dodatku Grand Theft Auto London 1969, który nie zdołał ze mnie wykrzesać żadnego entuzjazmu ani nie spowodował, bym ponownie zapałała wielką ognistą miłością do GTA. Widok płytki z widocznymi, dobrze znanymi, wiele mówiącymi napisami poruszyłby wewnętrznie nawet kamień, toteż i ja nieuchronnie poddałam się chwili uniesienia i z radością odpaliłam testową wersję jednego z mych ulubionych, żdziebko już przedawnionych tytułów.

Napięcie znienacka się podniosło w chwili wystartowania giery, lecz po krótkiej chwili opanowało się i opadło, by umożliwić mi dalsze, pozbawione niepotrzebnych emocji testowanie gorącego jeszcze tytułu. Zabawa nic a nic nie straciła ze swego złodziejskiego uroku i wciąż potrafi wciągnąć niczym ssawka od najnowszego modelu odkurzacza. Jednak Ci, którzy spodziewali się nieco więcej niż tylko sequela, mogą poczuć się nieco rozczarowani. Zgodnie z wymogami technologiczno-graficznymi naszych pędzących do przodu czasów, rozmazano nieco piksele, zaimplementowano współpracę z kartami AGP i dodano garść nowiusieńkich teksturek, starających się symulować niebezpieczne ulice jakiejś zapełnionej po dachy domów gangami metropolii. Słowem, nastawcie się na lepsze widoczki, znacznie poprawioną grafikę oraz nieźle wykonane, od czasu do czasu w wirze walki i pościgu pojawiające się wybuchy w 3D. Tryb widoku pozostał nienaruszony, w związku z czym dalej będzie można hasać sobie wesoło po ulicach miasta, spoglądając na swą postać (i nią kierując) niczym sam "Pan God": z samej góry. Do wykorzystania, w samoobronie, ma się rozumieć, dołączono garść nowości do bogatego zbioru uzbrojenia. Wśród wartych wyjątkowej uwagi żelaznych nowinek pojawił się bardzo poręczny i szybko "oczyszczający" otoczenie koktajl mołotowa oraz znana skądinąd spawarka, przy użyciu której można zaserwować grupce namolnych policjantów bądź gangsterów niezły, naładowany "voltami" wstrząs elektryczny.

Z pozytywnych i widocznych zmian silnie odczuwa się na własnych plecach i zderzaku poprawione



można posmakować w GTA2. Największą niespodziankę jednak powinno sprawić samochodowe radio, które automatycznie włącza się po grzecznym "wypożyczeniu" od jakiegoś ulicznego ludka, efektownego autka. W radyjku serwują niezwykle atrakcyjną muzę, połączoną z typowymi DJ-owskimi odzywkami czy okrzykami, a nawet reklamami

AI ścigających oraz ściganych postaci, z którym niestety (a może raczej "stety" dla grywalności oraz realizmu zabawy) trzeba się przez pierwsze momenty grania zapoznać i oswoić, aby w jednym kawałku dobrnąć chociażby do końca pierwszej misji. Inteligencja wzrosła również w odczuwalny sposób u kreatorów misji, którzy postanowili w "dwójce" GTA zamieścić całkowicie nieliniową fabułę, czyli możliwość wykonywania przez gracza poszczególnych misji w częściowo dowolnej kolejności. Oczywiście są momenty, które wręcz wymagają zaliczenia jakiegoś niebezpiecznego zlecenia, aby możliwa była dalsza zabawa wśród złych gangsterów, jednak nie od dziś wiadomo, iż niezwykle miło jest "łobuzować" w gangsterskim świecie ze świadomością, iż istnieje coś takiego

jak dowolność w wyborze zlecenia, z jednoczesnym całkiem sporym zwiększeniem realizmu zabawy.

Zdaje się, że największym i najmocniejszym czynnikiem sprawiającym, że przewijający się przez monitor świat GTA 2 staje się w oczach gracza niezwykle realistyczny, jest muzyka, a właściwie całe udźwiękowienie giery. Dźwiękowcy z DMA wykonali potężny krok do przodu (bez potknięcia), którego skutki będzie można podziwiać i posłuchać w drugiej części ich jednego ze sztandarowych produktów. Typowe odgłosy ulicznych potyczek, klaksony, poślizgi, krzyki rozwalanych po ścianach ludzi, oburzonych gangsterów, strzały w oddali, syreny policyjne to tylko niektóre z muzycznych doświadczeń, jakich będzie

nieistniejących produktów, czyli wszystko to, czego można posłuchać w tradycyjnej komercyjnej stacji radiowej. Taka muzyczna mieszanka wybuchowa, która towarzyszy nam podczas każdej jazdy samochodem, zaskakująco i bardzo skutecznie podnosi klimacik giery do niemalże najwyższych "temperatur". Zmiany wyglądu ulic na pewno nie doczekamy się w drugiej części. Są to niestety wciąż skręcające pod idealnie prostym kątem przecznice, w żadnym miejscu miasta nie chcące chociaż

sprawiać wrażenia "łukowatych". Mapy do GTA2, choć nieco bardziej urozmaicone, ciekawsze i poprawione nie uchroniły się przed tym znanym z części pierwszej defektem "prostości".

Z tych pierwszych, bardzo świeżych doświadczeń można wysunąć śmiały wniosek, iż giera nie straciła nic ze swego uroku oraz całkiem wysokiego poziomu grywalności. Poprawione tu i ówdzie błędy, dodana garstka nowinek oraz uszlachetnienie grafiki z pewnością zadowoli "starych", wiernych fanów tworzącej się już powoli serii (coś w rodzaju rozrostu Tomb Ridera). Wielkiej rewolucji po GTA 2 niestety spodziewać się nie można, zdublowany stary pomysł z dodatkiem kilku poprawek nie jest już na pewno wywołującą dreszcz emocji na plecach nowością, ale pojawienie się gry na półkach powinno wywołać spore zainteresowanie zarówno ze strony zatwardziałych fanów jak i całkowitych nowicjuszy w fachu samochodowej gangsterki.

Na razie to wszystko z pola walki Grand Theft Auto 2. Przyszłość oraz statystyki sprzedaży pokażą czarno na białym, czy druga część GTA zasługuje na miano hiciora, jakie z dumą nosi pierwsza część "złodziejskiego dziennika". ■

Gta 2
DMA Design

Konkurs Magixa!

Jeżeli umiesz już obsługiwać program Magix Music Maker 2.0, który znajduje się na jednym z CD, skomponuj swój własny utwór muzyczny i prześlij go na adres redakcji. Najlepsze kompozycje magrodzimy co miesiąc pięcioma programami Live Act ufundowanymi przez MultiComp i umieścimy je na naszym cover CD.

Jeżeli nie umiesz jeszcze komponować, skorzystaj z kursu organizowanego w CDA i przyślij utwór w późniejszym terminie. Konkurs trwa 3 miesiące!

Fundator nagród

MultiComp:
tel. 074 8664000

KOŃKURSY

Pora na rozstrzygnięcie naszych ostatnich konkursów. A zatem...

Konkurs 1

Speców od historii lotnictwa wśród graczy nie brakuje. Nadeszło sporo poprawanych odpowiedzi (i jeszcze więcej błędnych). Najczęstszą pomyłką było określenie tego samolotu jako Me-262 (ale on miał dwa silniki i inny kształt) lub Heinkel Salamander (ten miał wprawdzie jeden silnik, ale umieszczony nad kadłubem - czego przecież na zdjęciu nie widać). Nie jest to też V-1 (choćby z tej przyczyny, że widać kabinę, a V-1 był pojazdem bezzałogowym; już o kształcie nie wspominając). Rację mieli natomiast ci, którzy zidentyfikowali ów samolot jako Me-163 Komet, napędzany silnikiem rakietowym (nie mylić z odrzutowym! - tutaj też sporo osób się pomyliło).

Nagrody otrzymują:

Mateusz Zawada - Piła
Grzegorz Banaś - Pionki
Wojciech Mućka - Lublin

Konkurs 2

Nooo, tu daliście nam popalić! Wydawało się nam, że można ułożyć 50 - góra 60 - słów.
Okazało się, że byliśmy w błędzie. Wielu z Was nadesłało ponad 100-150 słów! Naturalnie po starannej selekcji sporo z nich nie zostało uwzględnionych (czytajcie DOKŁADNIE regulamin konkursu!), ale i tak każdy z laureatów ułożył grubo ponad 80 wyrazów (zwycięzcy zaliczyliśmy 112!). A oto losowo wybrana odpowiedź, zawierająca blisko 90 słów: ciota, nota, oni, Nida, nic, NOT (Naczelna Organizacja Techniczna), CD (Korpus Dyplomatyczny), cdn., ona, tani, tona, dino, nit, dno, cna, NATO, ind - pierwiastek, canto - termin muzyczny, coda - j/w, ciao, dna - artretyzm, DNA - kwas dezoksyrybonukleinowy, CIA, noc, doc. - docent, don, dnia, tanio, donica, docina, nad, nadto, DIN, ton - dźwięk, Dona, CAD, toni - dopełniacz od "toń", Don - rzeka, ani, itd., taco! - wołacz od "taca", tan (taniec), doi - czasownik, tao - ład kosmiczny w chińskiej filozofii, cito - termin med. (łac. "szybko"), dan, Ida - np. Idy sierpniowe, ano, tonic, Daci - dopełniacz od Dacia, ton - gumka kredowa, oda, Ani, nic to, coca, IDA - Międzynarodowe Stowarzyszenie Rozwoju, dato! - wołacz od data, acid, octan - termin chemiczny, CaO - tlenek wapnia, tio - przedrostek (używany w terminach chemicznych, a świadczący o obecności siarki w substancji, czy jakoś tak...:)), indo - przedrostek (np. indoeuropejski), cnota, ino, Nod - kraina biblijna, Diano - wołacz od Diana, Ida - pasmo górskie w Azji Mniejszej, tonda - dopełniacz od tondo (rodzaj obrazu), Ino - postać z mitologii, Aton - egipski bóg słońca,Ida - masyw górski na Krecie.

Laureatami zostali

(kolejność losowa):

Przemek Ożug - Opole
Kacper Gajdecki - Uniejów
Maciek Kuc - Kielce
Michał Malinowski - Elbląg
Mariusz Paszkiewicz - Ińsko

Nagrody wyślemy pocztą.

A teraz pora na nowe konkursy.

Pierwszy: dla wybranych?

Jeśli czytałeś(aś) trylogię Tolkiena, to na pewno bez trudu wymienisz imiona tych postaci występujących w książce, które miały po... 9 palców.

Drugi: prawie dla każdego?

1) Rozszyfruj skrót: USB
2) Co łączy gry: Warcraft, Polanie, C&C?
3) Kto i w jakiej grze lubił mówić: "come get some" oraz "shake it, baby!"?

Odpowiedzi na oba konkursy nadsyłajcie na kartkach pocztowych lub emailem, do dnia 31.11.1999.

NAJBARDZIEJ REALISTYCZNA GRA RAJDOWA WSZECHCZASÓW!

CAŁKOWICIE POLSKA WERSJA JĘZYKOWA,

w której Twoimi pilotami będą

MACIEJ WISŁAWSKI

i

MARTYNA WOJCIECHOWSKA

Rally CHAMPIONSHIP

KUP GRĘ I WYGRAJ !

SAMOCHODOWY ZESTAW AUDIO
(RADIOODTWARZACZ+ZMIENIACZ CD)
UFUNDOWANY PRZEZ SONY POLAND

Sony Mobile

Magnetic Fields

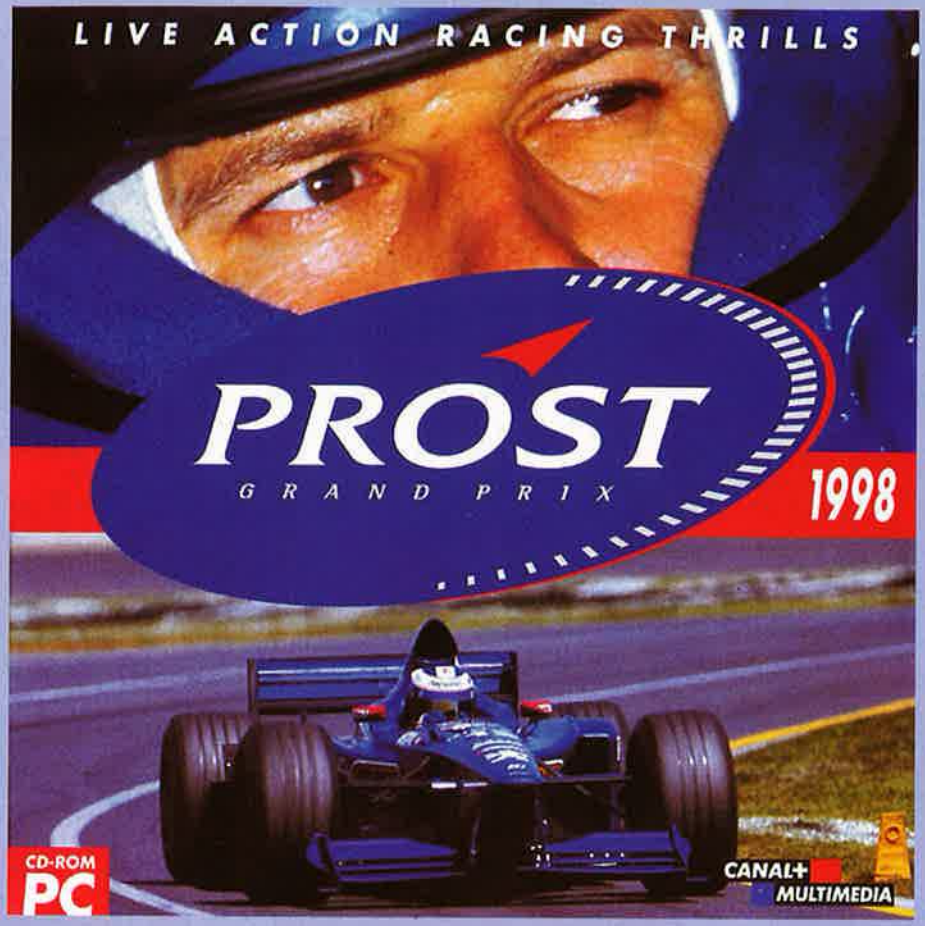
DYSTRYBUCJA W POLSCE
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chachołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl

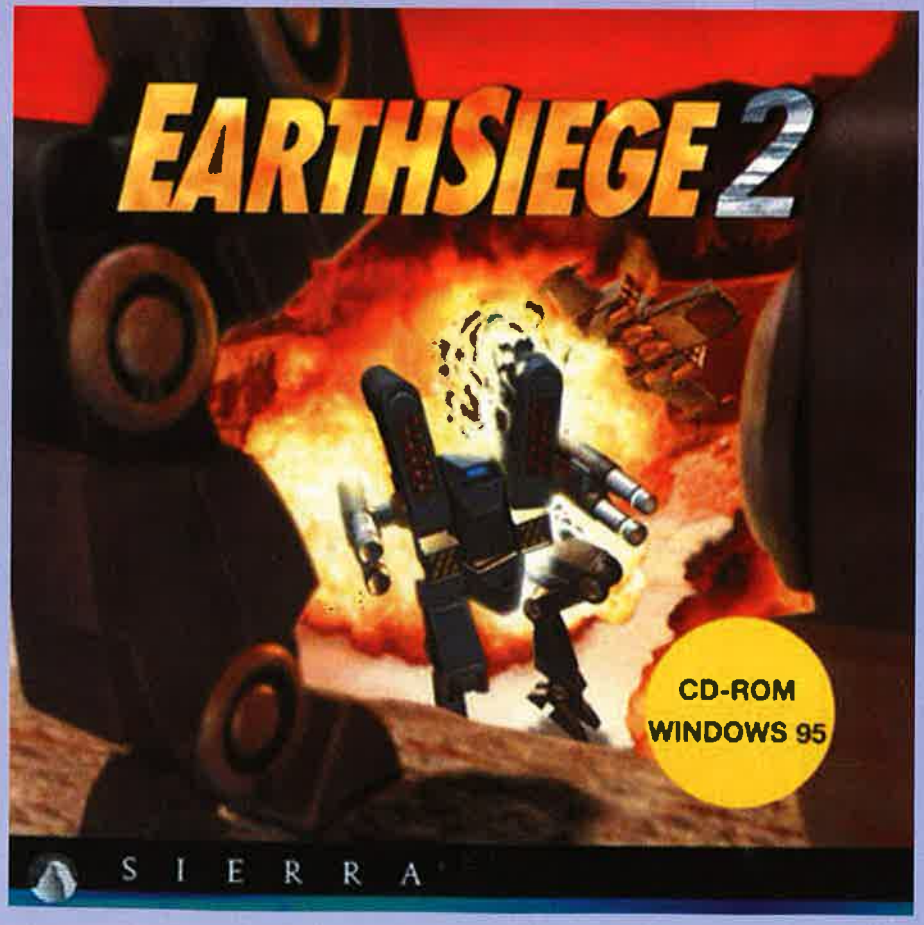
LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

PATRONAT MEDIALNY
MOTO MAGAZYN

Mobil 1 BRITISH RALLY CHAMPIONSHIP

Okładki na pełne wersje gier





Minimalne wymagania sprzętowe: nożyczki, pudełka na pełne wersje, pewna ręka

3D-Ultra Lionel TrainTown

POCIĄG-ające...

Ongiś, w zamierzchłych czasach pre-komputerowych, gdy tatusiowie mieli ochotę, w majestacie prawa, pobawić się, kupowali dzieciom modele rozmaitych kolejek. A potem, bez obawy utraty swego autorytetu, czy posądzenia o zdziecinnienie, mogli przez długie godziny "pomagać" i "instruować" swoje pociechy, budując trasy, montując składy i rozbudowując stacje.

MAC ABRA

To już naturalnie przeszłość. Teraz, nawet ludzie w wieku emerytalnym mogą spędzać wiele godzin na graniu w gry komputerowe i nikogo właściwie to specjalnie nie dziwi. Ale - jak się okazuje - miłość do miniaturowych modeli kolejek jest po prostu zaszyta w genach każdego faceta, niezależnie od wieku. Sam tego doświadczyłem, testując tę grę. Właściwie to wcale nie miałem chęci się nią zająć. Jakoś "kolejowe" gierki (vide rozmaite Railroady Tycoony itd.) nigdy mnie specjalnie nie rajcowały. A tu jeszcze gierka adresowana ewidentnie do dzieci... Miałem tylko zobaczyć, czy ta gra się poprawnie zainstaluje, bo CDek dotarł do nas nieco stłamszony i były obawy, że będą problemy. Zaś mój CD-Rom ma sławę wybitnie tolerancyjnego na porysowane czy spaczone CDki.

Potem, dla spokoju sumienia, pomyślałem, że pogram chwilkę, bo a nuż gierka się za chwilę zawiesi? Ot, przejdę jedną misję i już. I wsiąkłem. Dzień zleciał mi jak z bicza strzelił. Naprawdę, aż żal było wstawać od komputera. Co najdziwniejsze zasady gry są równie skomplikowane jak konstrukcja młotka. Ale może właśnie w tym tkwi jej urok?

Co jest naszym zadaniem? Otóż jeżdżenie rozmaitymi wersjami pociągów towarowych i osobowych. TrainTown składa się z kilkudziesięciu oddzielnych misji, nie mających z sobą żadnego powiązania, rozgrywających się w 5 różnych światach. Każda z nich jest oddzielnym zadaniem do wykonania. Głównie chodzi o to, by przewieźć określony towar (lub towary) z jednego punktu do drugiego, w jak najkrótszym czasie. Zadanie trywialne - ale jego realizacja już nie.

Po pierwsze dlatego, że nie każdy towar możemy przewieźć w dowolnym wagonie towarowym. O ile nikogo nie dziwi, iż np. benzynę przewozimy w cysternach, to już przykrym zaskoczeniem dla laika może być fakt, że np. do przewozu zboża trzeba mieć inny wagon, niż do przewozu bydła, zaś kontenery z fabryk wymagają jeszcze innego pojazdu. (A jest ich kilkanaście odmian). Żeby było trudniej, to najczęściej wagony są porozrzucane po najrozmaitszych bocznicach. Trzeba więc skompletować skład, ostrożnie sczepiając kolejne elementy pociągu. Ponadto trzeba to robić z minimalną prędkością i odpowiednią stroną lokomotywy :). Dlatego, niekiedy trzeba wykorzystywać specjalne "obrotnice" (nie wiem jak to fachowo nazwać - nie jestem kolejarzem) na których możemy - mimo jednokierunkowego toru - obrócić naszą lokomotywę o 180 stopni. A propos lokomotyw. Mamy do wyboru klasyczne parowe "ciuchcie", jak i lokomotywy spalinowe. W obu przypadkach należy pamiętać, by uzupełniać zapasy węgla i wody (lub oleju napędowego).

Są też semafory i rozjazdy i wiele innych przeszkód, jak np. zaspy na torach (do usunięcia specjalną lokomotywą-pługiem), czy też uszkodzenia rozjazdów (wysyłamy drezynę z ekipą naprawczą). Albo takie niespodzianki jak zwierzęta, które urządziły sobie party na środku toru (ale od czego gwizdek?). Ciekawostką jest też możliwości automatycznego zaprogramowania trasy naszego pociągu za pomocą specjalnych markerów (coś jakby jednorazowe semafory, które w określonych miejscach zatrzymują lub zmieniają kierunek jazdy naszego składu). Naturalnie nie trzeba tego robić, by wykonać zlecone zadanie,- ale urok gry nie polega na tym, by TYLKO zaliczyć misję. To niemal z reguły jest proste. Chodzi o to, by zaliczyć ją jak najszybciej.

Pewną niespodzianką jest fakt, że niektóre misje są właściwie klasycznymi grami logicznymi (np. scrabble - czyli układanie słów, których literki dowozimy wagonami) lub typowymi grami zręcznościowymi (np. penetracja drezyną okrytych mrokiem torów w jak najszybszym czasie). Wątek "kolejowy" jest tu właściwie doczepiony na siłę. Prywatnie, nie uważam tego za najszczęśliwsze rozwiązanie, ale gra jest robiona z myślą o dzieciakach, a nie takich starych koniach jak ja...

Grafika gry, robiona w 2D, cieszy oczy starannością wykonania. Szczególnie pieczołowicie wykonane są modele pociągów. Każdy pojazd robiony jest dokładnie na wzór realnie istniejącego modelu. Jest też sporo animacji pobocznych. Widać, że otoczenie naszych torów żyje swoim życiem, a czasem nawet dochodzi do konfliktów (np. słoń ucieka z cyrku i pęta się po torach). Dobrze dopracowano też efekty dźwiękowe. Cała gierka przesycona jest ciepłym humorem, autorzy nie kryją, że dobrze się bawili podczas tworzenia gry i to często widać. Szczegółów nie zdradzę, by nie psuć Wam radości z odkrywania takich mrugnięć okiem. Jednocześnie jednak gra nie jest prostacka i pod względem komplikacji niektórych elementów mogłaby śmiało konkurować z prostszymi grami ekonomicznymi. To w bardzo zgrabny sposób połączono z prostą i intuicyjną obsługą. (A jak ktoś ma problemy, to jest i obszerny tryb treningowy).

W sumie niezła zabawa dla każdego, niezależnie od wieku. Z tym zastrzeżeniem, że ludzie, którzy urodzili się przed rokiem 1985, będą grać dużo krócej niż powiedzmy 5-12-latkowie. Ale na pewno z chęcią zagrają, niezależnie od rocznika. Wiem coś o tym :). Aha - ocenę wystawiam ze SWEGO "dinozaurzego" punktu widzenia. Gdybym chodził do młodszych klas podstawówki, dałbym pewnie ze 2 pkt. więcej. ■

Lionel - czyli kto?

Joshua Lionel Cowen to założyciel Lionel Manufacturing Company. LMC, firma specjalizująca się w produkcji zabawek, a głównie modeli kolejek, powstała w 1900. Obecnie firma ta jest dla miłośników miniaturowych modeli pociągów niemal tym, czym np. Rolls-Royce dla fanów 4 kółek.

Ocena: 6

Plusy:
- wciągnie każdego
- dobra oprawa graficzna
- całkiem spora złożoność jak na grę dla dzieci
- fajny luźny klimacik
- trzeba myśleć, ale nie za mocno :)
- można robić własne trasy

Minusy:
- brak jakiejkolwiek kampanii, czy wątku ekonomicznego itd.
- gdy się ma więcej jak 10 lat, to po dwóch dniach ma się jej dosyć
- IMHO niepotrzebnie wbudowano tam rozmaite gierki logiczne

INFO

Producent:	Sierra Attractions
Dystrybutor:	Havas Interactive
Internet:	http://www.sierra.com
Wymagania:	P120, 16 MB Ram, Cd-4, Win95/98/NT, SVGA 1 MB
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 11/99

Warhammer 40k - Rites of War

Wojna o rasę...

Rynek gier komputerowych to ogromne pieniądze - o tym chyba nikomu nie trzeba mówić. Podobnie jest w tej chwili z rynkiem gier fabularnych i wszelakich powiązanych z nimi rzeczy. I tak na przykład stworzona przez firmę Games Workshop gra bitewna (a raczej gry) Warhammer Battle i Warhammer 40k są jednymi z najpopularniejszych stołowych strategii. Wymagają one wprawdzie dużych nakładów pieniędzy, bo figurki nie są zbyt tanie, oraz czasu, gdyż przygotowanie porządnej armii i pomalowanie jej to naprawdę niełatwa praca - ale z miesiąca na miesiąc nawet w naszym kraju daje się w tę zabawę wciągnąć coraz więcej ludzi. Niestety, nie wszystkich stać na to, aby wydawać naprawdę duże ilości pieniędzy tylko na grę, która nie wiadomo kiedy się znudzi.

YASIU

Dlatego już jakiś czas temu producenci gier komputerowych wpadli na pomysł, żeby przenieść zarówno klasyczne fantasy z WhB, jak i science fiction z Wh40k na ekrany domowych pożeraczy prądu. Wielu graczom produkcje te naprawdę się podobały, ale tym, którzy choć raz zagrali prawdziwymi figurkami na stole, zabawa taka nie daje satysfakcji. Powód tego jest prosty - jak na razie jeszcze żadna gra nie implementowała oryginalnego systemu rozgrywki - zawsze był to wymysł autorów, który, cóż tu wiele mówić, nie zawsze był rewelacyjny. Ktoś może stwierdzić, że przecież wystarczy, że są takie same oddziały, jak w oryginale, że chodzi o to samo. Ale to nie taka prosta sprawa - szczególnie po grze w najnowsze dzieło SSI, czyli Warhammer 40k Rites of War. Gra ta jest naprawdę niezła - podszedłem do niej ze sporą dozą sceptycyzmu, a skończyło się na tym, że nie mogłem się od niej oderwać. Pomimo tego jednak dalej coś jest nie tak - dalej nie jest to oryginalny system. To zapewne kwestia pieniędzy na zakup licencji (lub niechęci jej sprzedaży ze strony GW), ale przecież gdyby to dobrze przemyśleć, można by przenieść cały system na ekrany komputera i nadal zarabiać na wypuszczaniu nowych produktów. Ale... wrócę do tematu, bo jeszcze się uniosę i będzie źle ;).

Tematem artykułu, jak już chyba wspomniałem (pamięć mam dobrą, ale krótką), jest Wh40k - Rites of War. Od razu na początku powiem, że moim zdaniem jest to zdecydowanie najlepsze przeniesienie tamtego świata na ekrany komputerów. Być może jest to zasługą engine z serii Panzer General. Tak - cała gra została oparta na tym engine, ale muszę wam powiedzieć, że dopóki o tym nie przeczytałem, to się nie zorientowałem... To dobrze świadczy o grze...

Co jednak obchodzi was tak karygodna nieuwaga recenzenta, nieprawdaż? Wybaczcie :), a jako rekompensatę postaralem się nie przegapić kilku rzeczy, które mogą być istotne przy podejmowaniu decyzji o zakupie tej gry. Pierwszą rzeczą, jaką zauważyły moje lekko przekrwione i "zzezowane" oczy, było intro. Było to coś, co od razu przeprowadziło automatyczne centrowanie gałek ocznych i zostawiło mnie z otwartą paszczą na kilka

minut. Dzięki wspaniale zrealizowanej animacji będziemy świadkiem rzeczy wyjątkowej, przemiany jednego z Eldarów w Avatara - potężną istotę, której zwykły człowiek nawet do pięt nie dorasta. Przy okazji staje się prawie jasne, że tym razem zrezygnowano z nudzących się powoli Marines

i pozwolono nam pokierować losami jednej z najbardziej tajemniczych i skrytych ras tamtego świata, czyli starożytnymi Eldarami. Niektórzy mówią, że są one odpowiednikiem takich klasycznych, średniowiecznych elfów. Ale to nie tak... Ta rasa umiera i mało zostało z jej świetności, ale nadal są dumni. Ta właśnie duma pcha ich do walki o resztki tego, na czym im zależy, to duma powoduje, graczu, że nie cofniesz się przed żadnym zadaniem. Nie będzie to łatwa sprawa - nie raz wróg da ci taki wycisk, że będziesz zastanawiać się, czy nie lepiej odejść z tego świata, dać sobie spokój.

Jeśli taka myśl przejdzie ci przez głowę, nie jesteś godzien dowodzić armią Eldarów.

Nikt jednak nie jest genialnym dowódcą ot tak - od mocnego uderzenia się w głowę. Wymaga to tak, jak w prawdziwym życiu, praktyki - połączonej z umiejętnością używania szarych komórek. Z tym drugim może być problem - ale pewnie nie jeśli zabierasz się za tę grę - natomiast praktyka to nic innego jak wpływ treningu, od którego proponuję zacząć rozgrywkę. W trakcie kilku prostych misji gracz zapoznaje się z coraz to nowymi elementami gry, uczy się podstaw taktyki Eldarów i oczywiście tego, jak udowodnić, że jest się godnym synem tej dumnej rasy. Po ukończeniu treningu można już właściwie zacząć kampanię mającą na celu ratowanie zagrożonych artefaktów Eldarów. Jednak osobiście

proponowałbym coś innego... Pierwszym bardzo pouczającym krokiem po zakończeniu treningu powinno być zapoznanie się z całą encyklopedią jednostek występujących w grze. Jest ich naprawdę sporo, każda jest oczywiście, oprócz statystyk, okraszona animacją i rysem historycznym. Niby to nic takiego - najważniejsze są statystyki - ale to nie do końca prawda, według mnie w Wh40k bardzo dużą rolę pełni klimat, a takie bajerki potrafią go naprawdę podkręcić. Na mnie równie pozytywnie zadziałała jeszcze jedna rzecz, a mianowicie znane z oryginału karty umiejętności specjalnych. Jest ich całkiem sporo, a dobre korzystanie z nich potrafi dać dużo więcej niż nawet spora przewaga liczebna. Szkoda tylko, że w tej naprawdę dobrze zrealizowanej encyklopedii nie można poprzeglądać umiejętności specjalnych osobno. Jeśli chcemy się dowiedzieć, co robi dajmy na to "volley fire", musimy znaleźć jednostkę, która dysponuje taką

umiejętnością, i dopiero wtedy dowiemy się, co nam to daje. Po co takie zamieszanie? Ano po to, że w trakcie gry twoje jednostki mogą zdobywać różnorakie sprzęty dające im dodatkowe możliwości - tyle tylko, że niewygodne jest dochodzenie do odpowiedzi na pytanie "co to, do zgniłego tyranida, znaczy, że moja jednostka ma umiejętność armor piercing". W sumie to jeden z niewielu buraczków, które znalazłem w grze, więc nie będę się go za bardzo czepiał, tylko przejdę dalej.

A dalej - przed kampanią - pozostają jedynie pojedyncze scenariusze. Skrótowo mówiąc, jest w czym wybierać i są one ciekawe, ale najważniejsze jest to, że dzięki nim będziemy mogli pokierować nie tylko oddziałami Eldarów, ale i Marines, i Tyranidów. Nie jest to wprawdzie cała kampania, jak w przypadku Eldarów, ale w sumie nie jest to istotne. Dzięki pojedynczym scenariuszom możemy bowiem zapoznać się z prawdziwym polem walki, a do tego, kierując poczynaniami stron walczących przeciw Eldarom, możemy poznać ich słabe i mocne punkty - a to rzecz, która się bardzo liczy. Oczywiście nie ma najmniejszego problemu, aby rozegrać sobie jakiś scenariusz w sieci - a w sumie dopiero to daje pełną satysfakcję z grania, gdyż komputer, pomimo całkiem dobrego AI, jest tylko kawałkiem krzemu, a nie żywym przeciwnikiem.

U góry:
Co tu dużo pisać - to po prostu jest piękne.

Eldarowie

Wiele wieków temu rasa Eldarów dominowała w galaktyce, posiadała ona nieopisaną potęgę i władała niezliczoną ilością światów. Nie mieli potrzeby pracować, więc cały swój czas spędzali na poszukiwaniach czegoś nowego, czegoś, czego nikt jeszcze nie odkrył - siły wewnątrz umysłu. Mijały wieki, a wraz z ich upływem coraz więcej Eldarów było opętanych obsesją szukania, wywoływało to najsilniejsze reakcje emocjonalne - ból i rozkosz. Wielu Eldarów zdało sobie sprawę z zagrożeń, jakie niesie za sobą takie ślepe poszukiwanie, błagali, aby ich rodacy przestali, zanim będzie za późno. Niestety - nie minęło wiele czasu, zanim na Eldarów spadła katastrofa. Dokonywane za pomocą sił psychicznych akty przemocy i deprawacja stały się tak powszechne, że całe społeczeństwo ogarnął zamęt psychicznej wojny. Z niego narodził się Slaanesh - bóg Chaosu i odwieczny przeciwnik Eldarów. Jego powstanie spowodowało tak wielki zamęt we wszechświecie, że razem z zamieszkiwanymi przez siebie światami bezpowrotnie zginęła większość Eldarów.

Teraz imperium Eldarów rozciąga się od jednego końca galaktyki do drugiego, jednak nie jest już tak potężne. Ich technologia i społeczeństwo nadal są niedoścignionym wzorem, ale z jakiegoś powodu rasa upada. Od czasu wspomnianej katastrofy Eldarowie zrezygnowali z zamieszkiwania planet. Teraz używają "Craftworlds" czy ogromnych miast przemierzających kosmos. Każde z nich jest kierowane przez grupę jasnowidzów - potężnych istot, które cały czas badają różne drogi prowadzące w przyszłość i wybierają najlepszą. Nie zawsze wybór ten zgadza się z interesami Imperium i dlatego Eldarowie rzadko są witani jako przyjaciele - najczęściej podchodzi się do nich z nieufnością, a czasem ze strachem. To dziwna rasa, której duma nie pozwala się poddać. Dlatego walczą, a ty graczu pomożesz im w tym.

Ocena: 8

Plusy:
- muzyka i grafika
- encyklopedia
- w końcu coś innego niż marines
- ciekawa kampania

Minusy:
- dalej nie jest to gra oparta na oryginalnym systemie
- niektóre informacje w encyklopedii są trudno dostępne

Wszystkie te opcje, jak już powiedziałem, mają służyć jednemu celowi - przygotowaniu gracza do rozegrania kampanii. Ta składa się z kilkudziesięciu następujących po sobie scenariuszy - pod tym względem jest liniowa. Na szczęście poszczególne misje są między sobą dość znacznie zróżnicowane. Będziemy atakować mocno bronione twierdze, przechwytywać transporty, przychodzić na ratunek potrzebującym pomocy itp., itd. Wszystko to jest połączone jednym celem - odzyskaniem bezcennych artefaktów, które nie mogą wpaść w niepowołane ręce. Dzięki tym właśnie artefaktom nasze jednostki zdobywają specjalne umiejętności, o których wspomniałem wcześniej. Jak dla mnie jest to całkiem przyjemna sprawa, bo nie liczy się tylko to, żeby rozwalić przeciwnika na kawałki - jest jakiś cel nadrzędny, który za wszelką cenę trzeba wypełnić. Oprócz zwycięstwa mamy więc praktycznie w każdej misji jakąś materialną nagrodę - nie licząc artefaktów, są to nowe typy jednostek. Całą kampanię przemyślano bowiem tak, że na jej początku za dostępne nam tzw. punkty chwały (pamiętajcie, że to engine Panzer Generala) kupujemy dostępne jednostki, część zostawiamy w barakach, a część zabieramy na pole walki. Z upływem kolejnych misji, w miarę przybywania punktów chwały gra daje nam dostęp do coraz to nowych, potężniejszych jednostek. Za tym idzie oczywiście wzrost wymagań, jakie im się stawia, a to utrzymuje odpowiedni klimat w grze. Bardzo ważne jest przy tym to, że nawet pomiędzy kolejnymi scenariuszami gracz musi myśleć o tym, jakie jednostki zakupić, jakich użyć w tej misji. Żeby nie było mu za łatwo, każda jednostka oprócz wspomnianych artefaktów zdobywa również doświadczenie, a nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć, co oznacza na polu walki naprawdę doświadczony oddział.

O samej walce nie będę się zbyt szeroko rozpisywał. Jak już powiedziałem, misje są mocno zróżnicowane, podobnie umiejętności jednostek, i dzięki temu praktycznie każde powtórzenie misji może przebiegać całkowicie inaczej. Rozgrywka, pomijając wysilanie mózgownicy, jest naprawdę prosta - nie ma tu setek zakamuflowanych opcji i współczynników. Przeciwnie - wszystko jest ładne, wyraźne i podane graczowi jak na talerzu. Jedyne co w tym naprawdę przeszkadza to brak oryginalnych zasad. Ale ta sprawa nie będzie uciążliwa dla ludzi, którzy nie są fanami oryginalnego Wh40k. Tych, którzy są, gra również może przekonać do siebie. Część powodów wymieniłem już wcześniej, a teraz nadeszła pora na kilka informacji na temat oprawy audiowizualnej gierki.

Przecież byłoby naprawdę przykro, gdyby wszystkie te zalety, które wymieniłem, utopiły się w kiczowatej grafice okraszonej niełatwym do scharakteryzowania brzęczeniem z głośników - nieprawdaż? Na szczęście tak nie jest... Grafika w RoW jest... jest naprawdę dobra. Nie razi oczu nadmiarem kolorów, chociaż tych jej nie brakuje. Jest czytelna pomimo sporej ilości szczegółów. Jeśli jeszcze dodam do tego, że wszystkie jednostki zostały opracowane na podstawie oryginalnych figurek i że są bardzo ładnie animowane, będziecie mogli zacząć sobie wyobrażać, jak to wygląda. Na pewno wybredni gracze przyczepią się do wielu szczegółów, ale dla mnie w takiej grze grafika nie jest najważniejsza - a jeśli pomimo to jest przyjemna dla oka, to wszystko jest w porządku. Całkiem inną sprawą jest muzyka... Tej w większości gier mogłoby dla mnie nie być, bo najczęściej stoi na takim poziomie, że po pięciu minutach mam jej dość. RoW pod tym względem również mnie zaskoczył. Muzyka jest ciekawa i pomimo tego, że słychać w niej nutki czegoś znajomego, gra po jej wyłączeniu automatycznie traci na kolorystyce. Muzykę w grach powinno się robić w taki sposób , żeby je uzupełniała, podkreślała momenty istotne i nie nudziła się zbyt szybko. Właśnie takie coś udało się uzyskać producentom Rites of War i jest to kolejna rzecz, za którą ich chwalę.

Teraz zastanawiam się, jaką ocenę wystawić tej grze i tak sobie myślę, że będzie to ósemka. Nie dziewiątka i nie dziesiątka tylko dlatego, że nadal nie jest to wierne odtworzenie prawdziwego Warhammera. Nieco obniża ocenę również fakt, że niektóre rzeczy w encyklopedii są dość ciężko dostępne. Ale oprócz tego gra jest naprawdę odjazdowa i polecam ją - szczerze. ■

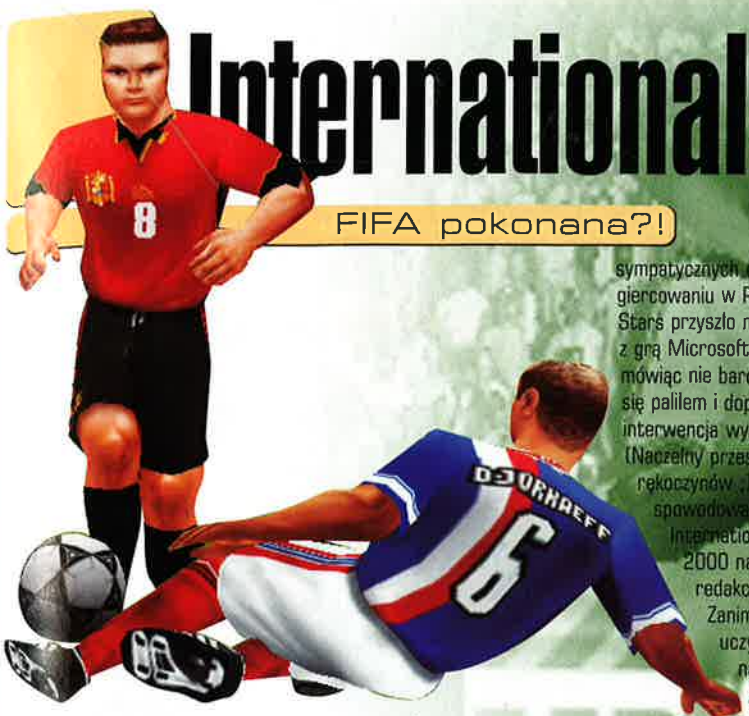
INFO CD-ACTION

Producent:	SSI
Dystrybutor:	Play It tel. 018 4440580
Internet:	http://www.ritesofwar.com
Wymagania:	200 MB Hard Drive, P200, 64 MegRam, PCI Video Card w/2 Meg, 28.8 Modem
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 08/99

International Football 2000

FIFA pokonana?!



Wiem, że dla większości czytelników ten tytuł brzmi jak herezja, ale taka jest moim zdaniem prawda. Wreszcie po kilku latach bezapelacyjnego panowania wśród soccerów znalazł się team programistów, który zakończył hegemonię FIFA. Moje marzenie nareszcie się ziściło. Do rąk dostałem naprawdę znakomitą piłkę kopaną przewyższającą FIFA pod względem grywalności, grafiki i dźwięku. Wiwat International Football 2000!

ELD

Tak się jakoś dziwnie złożyło, że jednego dnia do redakcji zawitały dwie piłki kopane: F.A. Premier League Stars ze stajni EA Sports oraz International Football 2000 z Microsoft. Będąc przekonany o wyższość produkcji EA Sports nad International Football 2000, właśnie Premier League Stars wziąłem w pierwszej kolejności na swój warsztat. Po spędzeniu kilku całkiem sympatycznych dni na giercowaniu w Premier League Stars przyszło mi się zmierzyć z grą Microsoftu. Prawdę mówiąc nie bardzo do tego się paliłem i dopiero interwencja wyższej instancji (Naczelny przeszedł do rękoczynów ;)) spowodowała odpalenie International Football 2000 na moim redakcyjnym kompie. Zanim to jednak uczyniłem, najpierw zasięgnąłem języka na temat tej gry, czyli przewertowałem instrukcję. Z niej to dowiedziałem się, że za stworzeniem International Football 2000 stoją chłopaki z Rage. Pamiętacie takiego soccera pod tytułem Striker? Starsi gracze powinni, ale zarówno ich jak i młodszych uświadamiam, iż to właśnie team Rage uraczył nas Strikerem. Nota bene swego czasu był to całkiem przyzwoity soccer. Od czasu wydania Strikera minęło jednak sporo czasu. Na tronie najlepszej piłki kopanej od niepamiętnych czasów zasiadła FIFA i tylko od czasu do czasu Gremlin lub Eidos próbowały (aczkolwiek bezskutecznie) zmienić ten stan rzeczy. I oto nie wiadomo skąd pojawia się International Football 2000. Pojawia się i... detronizuje produkcję EA Sports!

Jak już wspomniałem, do instalacji zabrałem się nieco rozkojarzony świeżymi wspomnieniami Premier League Stars. Z góry skazałem już International Football 2000 na pożarcie. Utwierdziło mnie w tym przekonaniu dodatkowo niezbyt dobre demko, chociaż widywałem gorsze. Za to menusy to ekstraklasa, ale czego innego można się spodziewać po firmie Billa Gatesa? Z możliwości pogrania mogę wymienić New Friendly, Preset Friendly, New Competition oraz Training. Radzę Wam pominąć te dwa pierwsze, a także ostatni i zająć się od razu odpaleniem New Competition. Tutaj znajdziecie całkiem ciekawe opcje: International Cup, European Qualifiers, European Finals, Territories Cup, Knockout League i Classic Match. Dla każdego coś miłego ;). Jak znam mentalność giercmana, to wybierzecie European Qualifiers, aby dokopać Angolom albo European Finals, żeby spróbować swoich sił w... przyszłorocznych Mistrzostwach Europy i zdobyć to trofeum. Równie atrakcyjnie przedstawia się opcja Territories Cup, gdzie można wybrać rozgrywki o puchar któregoś z kontynentów.

U dołu:
Ach... żeby w Polsce były takie stadiony!

Zanim jednak ochoczo zabierzecie się do grania, to muszę trochę stonować Wasz entuzjazm. Jak być może już zauważyliście, pograć można jedynie drużynami narodowymi, a poza tym... hmmm... nie powiem, reprezentacji do wyboru jest całe mnóstwo, ale kłopot w tym, że piłkarze mają nieprawdziwe nazwiska.
Nie rozumiem dlaczego takiego potentata jak Microsoft nie było stać na wykupienie praw do używania nazwisk. Widać mają za dużo wydatków związanych z testowaniem Windows 2000 ;). Trochę z początku denerwowały mnie w Polskiej reprezie takie nazwiska jak Grzanka czy Dobrucki, ale po kilku spotkaniach przestałem na to zwracać uwagę. To nie jest przecież aż tak istotne, jeżeli gra się znakomicie i bez znaczenia jest, kto strzelił bramkę, a zresztą bardziej ambitni mogą skorzystać z edytora. Za drobny minusik można też chyba uznać małą liczbę stadionów dostępnych w International Football 2000. Jest ich raptem zaledwie siedem (dla porównania gry EA Sports oferują po co najmniej kilkanaście) i nie są to jakieś gigantyczne stadiony. Raczej średnio znane jak np. Villa Park, Stade de Lyon czy stadion w Kijowie. Czyżby znowu braki finansowe? Dobra, koniec z żartami.

EA Sports zwyczajnie była szybsza i wykupiła prawa od FIFA na wyłączność do używania nazwisk piłkarzy oraz stadionów. Szkoda, gdyż obniża to nieco ocenę International Football 2000. Ale tu już koniec narzekań. Jeszcze tylko czeka nas wybór warunków atmosferycznych, godziny rozpoczęcia spotkania i zobaczymy panoramę stadionu oraz usłyszymy wprowadzający komentarz.

Po kilkunastu sekundach łaciata jest już w grze. Qrczak, ale znakomicie się gra! Dojście do takiej konkluzji zajęło mi góra z pół minuty. I jest to całkowita prawda. Nie ukrywam, że od dłuższego czasu każda kolejna FIFA była dla mnie męczarnią. W kółko praktycznie to samo, bo prawdę powiedziawszy np. World Cup niewiele różnił się od FIFA 99. Czy nie przyznacie mi racji? Nie oznacza to oczywiście, że nie lubię bądź nie doceniam FIFA. Bardzo dobrze grało mi się w FIFA 99, ale dość szybko się nią znudziłem, bowiem grało się w nią niemal tak samo jak w World Cup czy FIFA 98. Chyba dlatego aż tak bardzo International Football 2000 mnie oczarował. Gra się w niego bez porównania przyjemniej. Może troszkę mniej realistycznie, ale w zupełności mi to nie przeszkadza. Najważniejsze, że gra toczy się w zabójczo szybkim tempie, obfituje w wiele spięć podbramkowych, efektownych akcji i w równie widowiskowe parady bramkarskie. Jeżeli podobnie jak ja zasypialiście przy wolnych atakach w FIFA, to tym razem przygotujcie się na prawdziwy dynamit (hmmm... czyżby "duński dynamit"?). W FIFA można było spokojnie i anemicznie konstruować atak pozycyjny, a w International Football 2000 zwyczajnie nie ma na to miejsca i czasu. Zamiast bawić się w podchody, można rozgrywać szybkie, efektowne akcje. To mi się właśnie podoba chyba najbardziej, gra z pierwszej piłki. Bez przyjęcia na małej przestrzeni, potem przerzut na drugą flankę, krótki rajd skrzydłowym, dośrodkowanie i cudowny strzał nożycami! Ale... piłka trafia w spojenie słupka z poprzeczką lub wyśmienitą paradą popisuje się goalkeeper. Inna sytuacja... dwa szybkie podania, potem długie prostopadłe do napastnika, który znajduje się przed samym bramkarzem... strzał, a koleś fantastycznie broni nogami! To tylko przykłady akcji, jakie można rozegrać w International Football 2000, a wszystko to dzieje się w piekielnie szaleńczym tempie. Porównując to do FIFA, to jakby porównać szybkość grania na garach Tryma z Emperor do szybkości pałkera ZZ Top ;). Ślamazarność będąca od jakiegoś czasu znakiem firmowym fify została całkowicie zastąpiona przez szybkość i widowiskowość.

Po prawej:
Dobry bramkarz to jakieś 90% sukcesu.

W International Football 2000 znajdziecie dosłownie wszystko, za co kocha się piłkę nożną. Na szczególną uwagę zasługują zwłaszcza bramkarze diametralnie inaczej broniący niż w produkcjach EA Sports. Rzucają się naprawdę efektownie, a do tego znakomicie bronią również nogami, co raczej w FIFA jest niespotykane. Inna sprawa, że uderzenia są kąśliwe i mocne, a nie tak anemiczne jak w EA Sports. Faule i rzuty rożne wykonuje się niemal identycznie jak w FIFA, ale z tą różnicą, że gdy przy piłce jest przeciwnik, to sami możemy, a nawet powinniśmy ustawić mur. Można się co prawda za to przyczepić nieco do realizmu spotkań, ale nie jest to jakiś wielki minus utrudniający grę. Sporadycznie tylko piłkarz odda strzał w nieprawdopodobnej sytuacji oraz od czasu do czasu cały zespół biega bezładnie po całym boisku i wtedy przypomina to trochę podwórkową kopaninę. Ale to jak podkreślam, nie zdarza się zbyt często, a i

Soccery na tapecie

International Football 2000
Grafika: 9
Dźwięk: 9
Grywalność: 9
Opcje: 7
Ocena w CDA: 8

FIFA 99
Grafika: 9
Dźwięk: 9
Grywalność: 8
Opcje: 8
Ocena w CDA: 8

F.A. Premier League Stars
Grafika: 9
Dźwięk: 8
Grywalność: 8
Opcje: 7
Ocena w CDA: 8

Actua Soccer 3
Grafika: 7
Dźwięk: 6
Grywalność: 7
Opcje: 6
Ocena w CDA: 7

UEFA Champions League 98/99
Grafika: 8
Dźwięk: 7
Grywalność: 8
Opcje: 8
Ocena w CDA: 8

Micheal Owen's WLS 99
Grafika: 4
Dźwięk: 5
Grywalność: 5
Opcje: 5
Ocena w CDA: 4

piłkarzy oraz ich sposób poruszania się. Postacie są zdecydowanie bardziej "ludzkie", bez takich kantów (chociaż nie twierdzę, iż kopacze w FIFA mają piksele!) jak u konkurencji. Kolesie w FIFA przypominają nieco osiłków spędzających całe dni na pakowaniu ciężarami, a tymczasem wystarczy obejrzeć byle jaki mecz w TV, aby przekonać się, że nie każdy ma posturę Vieriego. Dlatego bardziej podobają mi się (bez skojarzeń ;)) piłkarze w International Football 2000. Co prawda jak już wspomniałem, nazwiska są nieprawdziwe, ale i tak przykładowo pacjent grający w reprezentacji Anglii z numerem siedem na koszulce wygląda jak sobowtór Beckhama. Zatem w czym problem? A już motion capture to różnica kolosalna. Przyjemnie się patrzy, jak kopacze składają się do strzałów z powietrza, wykonują nożyce, a bramkarze się rzucają. No i do tego dochodzą ładne (aczkolwiek brutalnie wyglądające) wślizgi i faule. Ach... o tym trzeba przekonać się najlepiej osobiście, aby docenić kunszt facetów odpowiedzialnych za animację postaci w International Football 2000. Dodam jeszcze tylko, że kontuzjowany zawodnik naprawdę widocznie kuleje i raczej słania się na nogach niż biega ;).

taka kopanina ma swój urok i wdzięk. Jeżeli już jestem z lekka czepialski, to muszę troszkę pomarudzić na niezbyt rozbudowane opcje menadżerskie. Kilka ustawień taktycznych, styl gry i to praktycznie wszystko. W sumie jednak w pozostałych soccerach jest tak samo, więc nie ma co zbytnio narzekać. Zresztą to nie jest CM 3 ;). Jednak jakoś wszystkie te minusiki nie przeszkadzały mi w znakomitej zabawie. Ta gra nawet z tymi buraczkami jest znakomita. Nic tylko opętańcze tempo, efektowne akcje oraz walka o każdy centymetr murawy. Gwarantuję, że wszyscy ci, którzy postanowią spróbować swoich sił w International Football 2000, nie będą zawiedzeni.

Graficznie i dźwiękowo soccer Microsoftu również w niczym nie ustępuje FIFA, a nawet być może odrobinę ją przewyższa. Przynajmniej mi się bardziej podobają sylwetki

Olbrzymią przyjemność sprawiły mi komentarze spotkań. Wreszcie nie musiałem słuchać anemicznego pana Gray'a & Co. Głosy w International Football 2000 położyli Ron Atkinson i Jonathan Pearce. Zrobili to w sposób rewelacyjnie profesjonalny. Komentarz w trakcie, przed i po meczu jest fachowy, przesiąknięty piłkarskim językiem i przede wszystkim bardzo żywiołowy i spontaniczny. Rany jak ci kolesie się drą, gdy piłka zalomocze w siatce! Słychać wtedy taki długi i przeciągany okrzyk "goool!". Identycznie krzyczą chyba tylko komentatorzy argentyńscy. Pelny czadzik. Aż chce się strzelać bramki, aby usłyszeć te wokalne popisy spółki Atkinson i Pearce ;). Nieźle po uszach dają także kibice, którzy nie oszczędzają gardeł, aby wspomóc swój zespół. Muzyczka pogrywająca w przerwach pomiędzy połówkami lub przed meczami też jest niczego sobie, a rzekłbym nawet, iż wpada łatwo w ucho.

Niezłego ćwieka miałem zabitego w głowie w związku z oceną końcową International Football 2000. Przez bardzo długi czas zmagałem się, czy wystawić dziewiąteczkę, czy też może jednak tylko ósemkę. Ta gra naprawdę tak mi się spodobała, że przyssałem się na kilka dni do monitora niczym glonojad do szyby w akwarium. W dodatku każdy osoba przechodząca obok mnie przystawała, po czym stukała mnie w słuchawki i prosiła, aby dać zagrać... Hmmm... to chyba o czymś świadczy? Nawet w tej chwili nie wiem co wystawić, ciągle się waham... Stawiam bardzo, ale to bardzo mocną ósemkę tylko z uwagi na to, iż wkrótce ukaże się "mój" NHL 2000 i zapewne jemu postawię dziewiątkę, a wszystkie sportówki nie mogą dostawać tak wysokich ocen ;). Dla mnie International Football 2000 to najlepsza obecnie piłka kopana. Sprawdźcie to sami! ■

Ocena: 8

Plusy:
- grywalność
- motion capture
- grafika
- komentatorzy i odgłosy z trybun
- muzyka
- dość ciekawe możliwości rozgrywki
- dynamiczne tempo akcji

Minusy:
- brak prawdziwych nazwisk
- tylko rozgrywki reprezentacji :(
- mało opcji trenerskich
- tylko siedem stadionów
- na siłę można by wyłuskać jeszcze kilka buraków, ale nie przeszkadzają one w przyjemnym graniu ;)

INFO

Producent:	Microsoft
Dystrybutor:	Microsoft Polska tel. (022) 8266924
Internet:	http://www.microsoft.com
Wymagania:	P 133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx2, karta muzyczna
Akcelerator:	Wskazany

Prince of Persia 3D

Nałogowy uciekinier

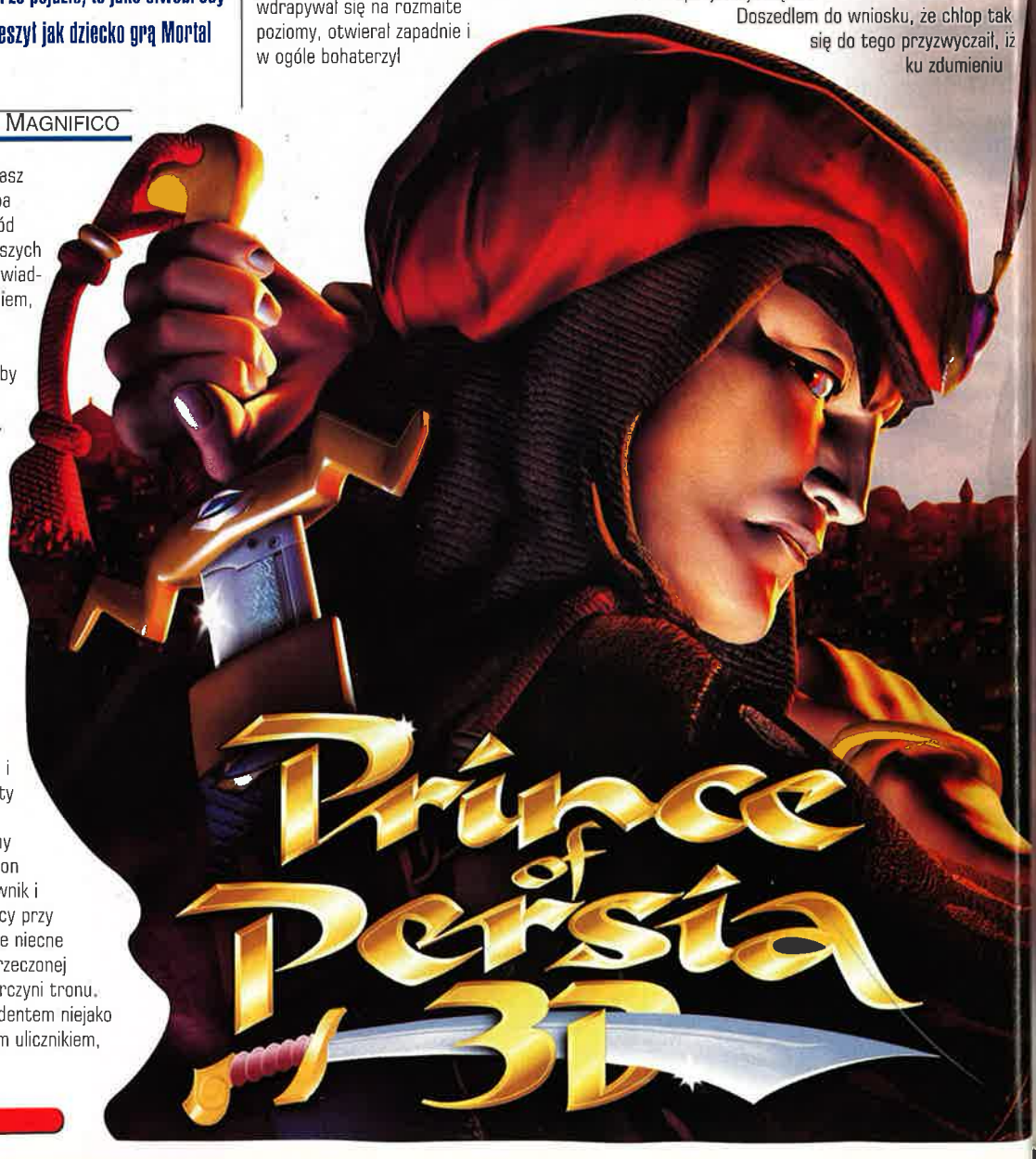
Czasy są takie, że wszystko, co dobre i udane, powtarza się i serwuje klientowi aż do chwili, kiedy wyrób kompletnie mu obrzydnie. Niekiedy za remake bierze się mistrz, i wtedy otrzymujemy produkt doskonały (jak w przypadku filmu "Siedmiu samurajów", którego remake "Siedmiu wspaniałych" okazał się filmem nie gorszym od oryginału - niektórzy mówili, że lepszym, bo krótszym: oryginalna, japońska wersja Kurosawy trwała siedem godzin!). Godzi się jednak rzec, że można zrobić remake z remake'u - oglądałem kiedyś coś takiego, co się nazywało "Siedmiu gladiatorów" - i tego już wytrzymać się nie dało. W grach komputerowych zjawisko to owocuje sequelami - jak dobrze pójdzie, to jako siwobrody starzec będę się cieszył jak dziecko grą Mortal Kombat LXXVII.

El General Magnifico

Nie masz chyba wśród starszych (doświadczeniem, nie wiekiem) graczy kogoś, kto nie znałby doskonałej gry "Prince of Persia". Była to świetna platformówka 2D autorstwa Jordana Mechnera i firmy Broderbound Software, która zaskakiwała graczy doskonałymi - jak na owe czasy - animacjami bohaterów. Czepliwa muzyczka i całkiem niezłe efekty dźwiękowe ilustrowały wyczyny księcia, którego tron zagarnął zły czarownik i wezyr Jaffar, mający przy okazji umiarkowanie niecne zamiary wobec narzeczonej księcia i spadkobierczyni tronu. (Książę był pretendentem niejako po kądzieli, zwykłym ulicznikiem, który przypadkiem - i dzięki niebanalnej urodzie - zdobył serce ukochanej, a na tronie miał zasiąść po zaślubinach z księżniczką, córką kalifa). Zły wezyr wtrącił księcia do lochu, a zadaniem gracza było wyprowadzenie biedaka z ciemnicy - na co miał dokładnie godzinę. Podczas tej godziny książę skakał, biegał, spadał, wdrapywał się na rozmaite poziomy, otwierał zapadnie i w ogóle bohaterzył okropnie. Jak na owe czasy (rok 1990) gra miała znakomicie opracowaną grafikę.

W trzy czy cztery lata później w tej samej firmie powstała druga część przygód księcia - z nieco lepszą grafiką i nieco trudniejszymi zagadkami do rozwiązania, ale w zasadzie znów była to platformówka. Książę musiał uciekać ze swego pałacu (efektownie przez okno), a potem znów gracz miał do pokonania sekwencję rozmaitych lochów, zapadni i pułapek, dostępu do których bronili kretyńsko lojalni strażnicy wezyra.

I oto znów dostajemy kolejną wersje przygód niezłomnego Księcia, który - jak Francois Vidocq - specjalizuje się w ucieczkach z lochów. Doszedłem do wniosku, że chłop tak się do tego przyzwyczaił, iż ku zdumieniu



Ocena: 8

Plusy:
- ładna grafika i muzyka
- grywalność
- klimacik
- mimo, iż to już trzecia część cyklu, to nadal trzyma wysoki poziom

Minusy:
- Bogiem a prawdą to nie ma...
- ...może prócz tego, że trzeba mieć niezły refleks

ambasadorów i członków orpusu dyplomatycznego, po wyjaśnieniu już wszystkich wątpliwości, do sali tronowej wkraczał będzie wykonując trzy przewroty, dwa zwisy na kolumnach i jeden długi skok po zarąbaniu trzech strażników.

Ale do rzeczy. Grę Prince of Persia 3D prezentuje nam firma Red Orb, której programiści przez grzeczność zaprosili Jordana Mechnera do konsultacji. Gra nadal zostala platformówką, tyle że zrobioną w konwencji 3D. Ale za to jak!

Otwierający grę film zrealizowany zostal znakomicie - z lotu ptaka zbliżamy się do jakiegoś bajkowego pałacu, gdzie w wielkiej sali młodego księcia i starego kalifa bawi jakaś hurysa. Taniec panny z mieczem zrobiono genialnie, dziewczyna jest jak marzenie o grzechu i porusza się tak, że skusilaby nie tylko pustelnika - w końcu to wcale nie musi być trudne po tym, jak świątobliwy mąż tkwił na pustyni przez kilka lat - ale i szefa domu wiadomych uciech, co jest wyczynem nie lada. Zaraz potem okazuje się, że tancerka zamieszana jest w spisek, wybucha zamieszanie i... tak jest! Książę tradycyjnie ląduje w lochu! Jeszcze tylko szyderczy śmiech strażnika i gra jest twoja.

Wypchnięcie potężnego głazu otwiera księciu drogę na korytarz, ale jego sprawy nadal wyglądają pochylo... - jest bez broni, gdzieś w głębi lochów patrolowanych przez wrogie mu straże. Strażnicy uzbrojeni są w scimitary (szable?), którymi władają nie gorzej od d'Artagnana, i natknięcie się na takiego draba kończy grę - przynajmniej do chwili, kiedy nasz książę nie znajdzie czegoś poręcznego. Ci, co grali w pierwszą wersję gry, doskonale znają tę sytuację. W dodatku, badając lochy, nasz bohater co chwila natyka się na konających więźniów, którzy podnoszą go na duchu wesołymi uwagami, z których wynika niezbicie, że z tych kazamat nikomu jeszcze uciec się nie udało. Nie ma lekko... Na tym poziomie zadaniem gracza jest zaznajomienie się z ruchami bohatera, skradaniem i unikami przed niezbyt czujnymi strażnikami... Na koniec nasz bohater znajduje miecz. Cały czas oczywiście musi unikać rozmaitych pułapek, niemiło wyglądających ostrzy wylaniających się z posadzki czy ścian

bocznych, i innych przyjemnostek. Do uniknięcia pułapek potrzebne ci będzie bystre oko, umiejętność logicznego myślenia i doskonałe wyczucie czasu.

Gra, jak napisałem, w zasadzie nie różni się od innych gier TPP. Określenie "w zasadzie" jest jednak ogromnie pojemne. Fiat 125p jest w zasadzie samochodem, czy nie tak? Przeciętna szkoła w zasadzie jest przyjazna uczniom.

prawda? Otóż omawiana przeze mnie gra jest doskonałym tego przykładem. Wśród wielu innych gier TPP wyróżnia się niezwykle starannym opracowaniem graficznym i nawet w najgorszym swoim wariancie (rozdzielczość 640x480) poziom choćby lochów wygląda urzekająco.

Przelazlszy owe lochy trafiasz na "sterowiec" - ogromne, latające urządzenie napełnione gorącym powietrzem, wyglądające z daleka jak gigantyczna meduza. Pod kilkoma balonami podwieszono tu główna platformę, podzieloną na sekcje mieszkalną i pomieszczenia dla zalogi. Zaczynasz na dolnym pokładzie, w ladowni - i

musisz się przedostać na sam niemal szczyt. Stamtąd czeka cię droga do zamku czarodzieja, który wiele setek lat temu zdolal jakoś uwięzić w diamencie pewnego dżinna. Nagrodą za wolność podstępnego ducha miało być wieczne życie czarodzieja - i tak się stalo. Niestety, podstępny czarodziej Assan zapomnial zażądać również wiecznej młodości - i teraz, trzymając

zwolnić jakąś dźwignię lub przeciąć linę trzymającą ciężki świecznik nad kilkoma strażnikami.

Poruszając się po labiryntach będziesz znajdował magiczne napoje - nie pij jednak niczego bez uprzedniego zapisania stanu gry, bo niektóre z napitków mają paskudne działanie. Są jednak i takie, które - na przykład - pozwolą ci przybrać wygląd strażnika, uodpornią cię na strzały, dadzą sakramencką krzepę lub pozwolą opaść w dół niczym piórko.

Oprócz strzał zwykłych, bohater niekiedy znajduje rozmaite strzały magiczne: zapalające, zamieniające się po trafieniu w cel w rój dziko i

się resztkami rozumu resztek świadomości, rozpaczliwie eksperymentuje, by znaleźć lek przeciwko starości. Jego siedziba - wspaniały niegdyś zamek, górujący nad chmurami - popada w ruinę i z wolna staje się siedliskiem niezwykłych (przeważnie wrogo nastawionych do wszystkiego, co żyje) stworów będących owocem szalonych eksperymentów Assana, który porwał ukochaną księcia.

Książę musi przedzierać się przez kominy, zewnętrzny dziedziniec, jadalnię i parę innych pomieszczeń, aż trafi do Pałacu Wewnętrznego. Tu natknie się na skarbiec, przejdzie jak burza przez... no, nie ma co ukrywać... przez harem, aż w końcu będzie musiał stawić czoła złowrogiej tancerce Assana. Po tym pałacu błąka się też Rugnor - sługa Assana, mogący zamieniać się w tygrysa... okrutny, podstępny, bezlitosny.... a wiedzieć ci trzeba, że to lepsza, ludzka część jego natury. W sumie podczas gry zetkniesz się z kilkunastoma rodzajami przeciwników - od zwykłych gwardzistów po mocno fantastyczne niekiedy stwory. Ale twórcy gry dali twojemu bohaterowi możliwość walki na kilka rodzajów broni - miecz, metalowa laska (dłuższa i skuteczniejsza, ale cięższa i trudniejsza w użyciu), dwa miecze (nieco krótsze i dające możliwość walki na dwu naraz frontach), a na odległość może razić wrogów strzałami z łuku. Znajdą się też po drodze rozmaite magiczne napoje i artefakty. Walkę zaprogramowano znakomicie - broń ma swój ciężar i zasięg i trzeba ci się będzie natrudzić, by ją opanować i poznać jej możliwości. Walka nie sprowadza się - jak w przypadku wielu innych gier - do bezmyślnego naciskania jednego czy dwu klawiszów. Z łuku nie razisz wrogów niczym z kałasza, ale pojedynczym, mierzonym strzałem możesz

U góry:
Gra w ogólnych założeniach nie zmieniła się wiele w stosunku do starego PoP, ale wygląda dużo lepiej!

zajadle tnących wszystko szerszeni, zamrażające każdy płyn, w który trafią, oślepiające rozbłyskami magicznych świateł i wybuchające.

Dodać też trzeba coś o ilustracji muzycznej, tworzącej niepowtarzalny, orientalny klimat gry. W ogóle dźwięki są w tej grze ważne - nastawiaj często ucha, bo ogromnie sprzyja to przeżywalności. Gra z pewnością sprawi mnóstwo uciechy miłośnikom biegania po labiryntach.

Książę wystawiał się na ECTS. Oczywiście w trzech wymiarach.

INFO CD-ACTION

Producent:	RedOrb
Dystrybutor:	Play'it tel.012 4440560
Internet:	http://www.pop3d.com
Wymagania:	Win95/98, P233 MHz, 64MB RAM, Dopalacz 3D 8MB kompatybilny z DirectX, Napęd CDx4, Karta muz
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 10/99

Grudniowy CD-Action pod znakiem 3 CD!!!

To dopiero będzie numer!

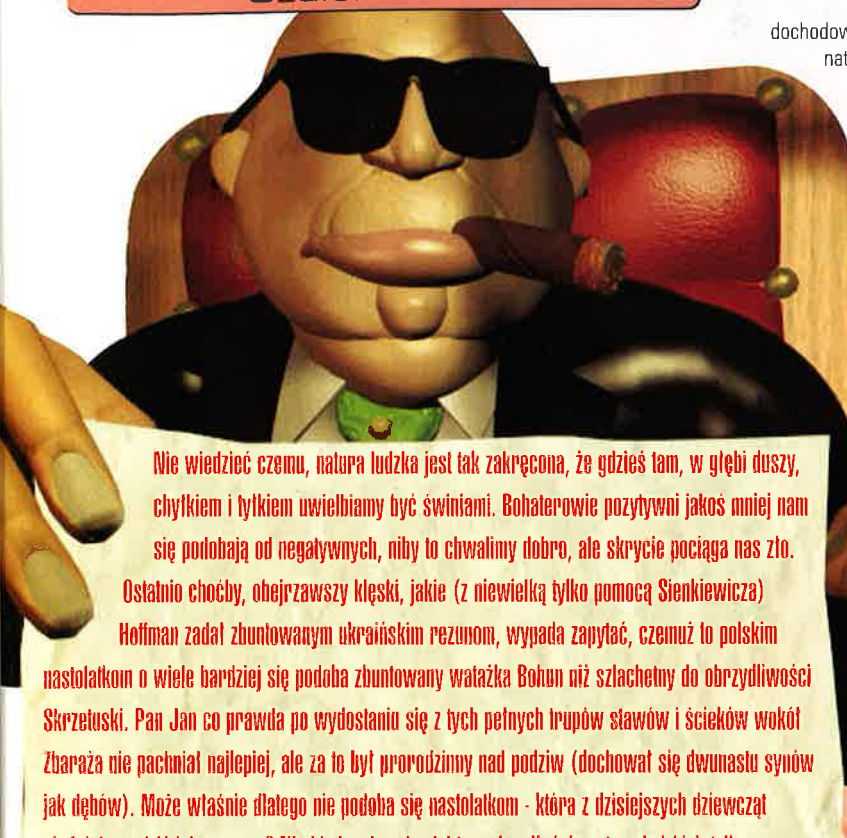
196 stron!

CD-ACTION

Zapraszamy za miesiąc do lektury i grania. Będzie świątecznie: recenzje najlepszych gier, kopalnia dem i akcesoriów, konkursy, no i niespodzianka. Ale to już sekret Mikołaja. Świętego.

Street Wars
Constructor Underworld

Szaleństwo na ulicach



Nie wiedzieć czemu, natura ludzka jest tak zakręcona, że gdzieś tam, w głębi duszy, chytkiem i tytkiem uwielbiamy być świniami. Bohaterowie pozytywni jakoś mniej nam się podobają od negatywnych, niby to chwalimy dobro, ale skrycie pociąga nas zło. Ostatnio choćby, obejrzawszy klęski, jakie (z niewielką tylko pomocą Sienkiewicza) Hoffman zadał zbuntowanym ukraińskim rezunom, wypada zapytać, czemuż to polskim nastolatkom o wiele bardziej się podoba zbuntowany watażka Bohun niż szlachetny do obrzydliwości Skrzetuski. Pan Jan co prawda po wydostaniu się z tych pełnych trupów stawów i ścieków wokół Zbaraża nie pachniał najlepiej, ale za to był prorodzinny nad podziw (dochował się dwunastu synów jak dębów). Może właśnie dlatego nie podoba się nastolatkom - która z dzisiejszych dziewcząt chciałaby rodzić jak pepesza? Nie biadam bynajmniej tu nad podłością natury ludzkiej, tylko stwierdzam fakt. Umiłowaniu podłości zawdzięczają swe powodzenie takie gry, jak Dungeon Keeper, Kingpin, Gangsters, Carmageddon, Postal i inne. Od czasu do czasu nawet najbardziej łagodny króliczek miewa ochotę zostać Wielką Świnią. Smutne to, ale takie czasy...

SIMKIN

"Street Wars: Constructor Underworld" jest w pewnym sensie sequelem doskonale znanego graczom Constructora. Zachęceni powodzeniem gier, o których pisałem wyżej, twórcy postanowili dać amatorom coś, co będzie krzyżówką pomiędzy Sim City i Settlersami, ale z pewnym ukłonem w kierunku mrocznej strony ludzkiej natury. Rzecz w tym, że grę osadzono w realiach Stanów Zjednoczonych z lat prohibicji. Barwne to były lata, kiedy ludzie niewątpliwie prawi i szlachetni, kierujący się pobudkami moralnymi najwyższego lotu, przeprowadzili ustawę zabraniającą sprzedaży i produkcji na terenie USA napojów wyskokowych. Przeciętny Jankes, który lubi sobie golnąć kielicha nie rzadziej od przeciętnego Angola czy Sarmaty, został w ten sposób pozbawiony jednej z podstawowych (i najtańszych) uciech. Oczywiście natychmiast znaleźli się tacy, co, nie bacząc na ryzyko, postanowili mu dostarczyć zakazane trunki w dowolnej ilości, oczywiście po cenie uwzględniającej ich osobiste ryzyko. Ilość spragnionych gardeł była tego rzędu, że sprawa stała się ogromnie dochodowa - i oczywiście natychmiast przyciągnęła uwagę ludzi żyjących na bakier z prawem. Gangsterzy, do tej pory nie cieszący się społeczną sympatią, nagle weszli w role obrońców wolności obywatelskiej... A przy okazji okrzepli, zjednoczyli swe siły, zwarli szeregi i z wojny ze stróżami prawa wyszli jako członkowie potężnych, świetnie zorganizowanych organizacji, nie dających się do dziś zepchnąć na margines życia społecznego. Niektóre z akcji miłośników czystości obyczajów przynoszą fatalne wręcz rezultaty...

Grając w Street Wars, trafisz w sam środek lat dwudziestych i trzydziestych i będziesz mógł stworzyć gangsterskie imperium, gdzie codzienną bronią jest zdrada i podstęp, gdzie na ulicach grzechocą Tommyguny, a bez kija do baseballu nie masz co wychodzić na ulicę.

Gra rozwija się wolno, od misji treningowych, podczas których, aby przejść do kolejnej, trzeba ci będzie sprawdzić się w dość prostych zadaniach. Będzie ci to potrzebne do opanowania przestrzeni gry i zaznajomienia się z niektórymi

Po prawej: Ze screenów widać golym okiem, że jest to gra strategiczna. Pod żadnym pozorem nie mylić z programem edukacyjnym.

podstawowymi jej cechami. Od razy zaznaczamy, że Tutorial pozwoli ci opanować technikę organizowania zbrodni na poziomie bardzo podstawowym, ale w miarę rozwoju gry dostaniesz do rąk zabawki znacznie bardziej skomplikowane. Będziesz wznosił budowle mieszkalne o różnym stopniu złożoności, których rezydenci mogą płacić ci czynsz (albo je od ciebie kupować), a dzieciom mieszkańców też trzeba znaleźć jakieś miejsce do życia. Już na tym etapie gra zaczyna się robić interesująca. Masz do dyspozycji pięć zasadniczych typów budowli o różnym stopniu zaawansowania i rozmaitych dochodach, jakie dzięki nim możesz osiągać. Niestety, koszty rosną wraz z poziomem budynku. Budynek poziomu 1-szego (w pełni udoskonalony), pozwala na wzbogacenie się zamieszkałych w nim obywateli do poziomu 2-giego. W budynku poziomu 2-go mogą się osiedlać obywatele poziomu 2-go (którzy nie zechcą mieszkać w norach poziomu 1-szego) i po jakimś czasie jego mieszkańcy osiągają finansowy poziom 3-ci. I tak dalej. W miarę rozwoju gry pojawia się konieczność nieustannej kontroli obywateli, by w każdym budynku siedzieli ci, co powinni, nie wolno też przemeblowywać ani zaniedbać zaspokajania gustów mieszkańców - których apetyty rosną w miarę wzrostu ich zamożności. Nie dzieje się to automatycznie, ponieważ istotą gry jest właśnie utrzymywanie równowagi mieszkańców z budynkami (choć może ci się to wydać mało zajmujące). Akcję ożywiają jednak Gangsterzy uzbrojeni w rozpylacze (Tommygun). Możesz ich generować z roboli. Gdy twoi Gangsterzy trochę się odkują na robotnikach konkurencji, możesz im zacząć kupować lepszą broń i od tej pory życie stanie się łatwiejsze. Zawsze te pierwsze kroki...

Grafika w Streetwars jest mniej więcej podobna do tej, jaką widzieliśmy w Constructor. Rozdzielczość ustawiono na tryb 800x600, ale nie ma to wielkiego znaczenia, ponieważ grafika nie jest niczym specjalnym. Nieduże budynki, wokół których uwijają się mali robole i gangsterzy - i tyle. Co prawda możesz sobie obejrzeć niezłe widoczki budynków, na których klikasz, i animację wybranych przez ciebie osobników, w sumie jednak gra nie wyróżnia się w tym względzie niczym szczególnym.

Będziesz miał pole do popisu w kilku rozmaitych miastach, gdzie twórcy gry próbowali ci utrudnić życie, przydzielając każdemu oddzielne misje, choć prawdę rzekłszy, nie za bardzo różnią się one od siebie. Tak czy owak, skończysz jako wódz licznej armii gangsterów z rozpylaczami. Przeciwników możesz przekupywać - by uśpić ich czujność, a potem i tak kończy się wszystko jak w Chicago w Dniu Św. Walentego. Co prawda można też ich zwabiać do domu niezbyt publicznego, gdzie twoje dziewczyny... ehem... będą wysysać z nich siły.

Zaskakująco dobra jest w grze muzyka. Choć z drugiej strony najlepsza nawet muzyczka może się zbudzić, jeśli przyjdzie ci jej wysłuchiwać przez kilka godzin - tematy muzyczne są dowiązane do miast - to zaczynasz się rozglądać za toporem do uciszenia głośników. Najgorsze jest to, że tematy muzyczne wczepiają się w człeka niczym poborca podatkowy i może ci się zdarzyć, że przez kilka dni będziesz je nucił. Inne dźwięki jak zwykle - odgłosy wznoszenia budowli, niekiedy kanonada jak podczas bitwy stalingradzkiej, świsty noży i takie tam... Osobną - i mocną - stroną gry są filmiki wprowadzające i przerywniki. Wszystkie zrobiono w zabawnej manierze i nieco pokręconej grafice, jaką osobiście bardzo lubię. Postaci są niezwykle charakterystyczne i godne niezłego filmu rysunkowego.
Gra ma też tryb Multiplayer i aż dreszcz mnie przechodzi, jak pomyślę o tempie, z jakim będzie się toczyła, gdy do roboty weźmie się ktoś zmyślniejszy od kompa. Rzecz w tym, że AI nie jest najwyższego lotu i nie wykazuje śladu prawdziwej inteligencji, każąc na przykład nieustannie atakować wrogim gangsterom ten sam budynek. Wysłanie tam policji praktycznie wyłącza konkurenta z gry. Mnie osobiście gra się spodobała, ponieważ - jak napisałem we wstępie - miło jest niekiedy być świnią.

Rekomendować jednak mogę ją tylko zajadłym miłośnikom RTS-ów, ponieważ jest dość żmudna - opanowanie miasta zajmuje przeważnie kilka godzin. Ale z drugiej strony można to uznać za zaletę. ■

Ocena: 7

Plusy:
- Ciekawe podejście do tematu
- Dobra grafika

Minusy:
- Dość wolne tempo akcji

INFO CD-ACTION

Producent:	Studio 3
Dystrybutor:	Infogrames
Internet:	http://www.streetwars.com
Wymagania:	Pentium 200, 32MB Ram, 100 MB HD
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 6/99

The Aztec

Rosyjskie imperium kontratakuje

Rosjanie, z rozmaitych przyczyn, w szczególny i wyjątkowo masowy sposób szczycą się u nas rozprowadzaniem wszelkiego rodzaju pirackich kopii i podróbek różnego typu produktów, poczynając od tradycyjnych płyt audio, poprzez "pseudofirmowe" ciuchy, a kończąc na najbardziej bliskimi naszym sercom gierkom.

JASPIN

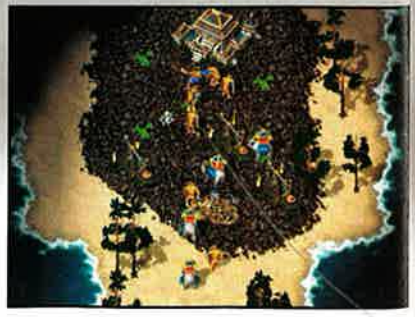
Batalię na temat słuszności kupowania owych straganowych towarów zza wschodniej granicy na łamach czasopisma przeprowadziliśmy już jakiś czas temu. Wspominam o tym zagadnieniu nie dlatego, by wykopać jeszcze jeden topór wojenny i dolać oliwy do ognia, lecz dlatego, iż w moje ręce wpadła całkowicie legalna, oryginalna i w całości rosyjskiej produkcji gierka The Aztec. Nasz rodzimy rynek gierek od momentu wejścia w życie ustawy antypirackiej wyraźnie się ożywił, lecz nieprzerwanie zza wschodniej granicy dochodziły z siłą wodospadu produkty raczej wątpliwej legalności. Zatem skojarzenie naszych sąsiadów z ogromnym czarnym rynkiem nielegalnych, spiraconych produktów było jak najbardziej słuszne. Głównie z powodu tego typu doświadczeń i obserwacji niemałe zdziwienie na mej twarzy dało się zauważyć, gdy pierwszy raz podziwiając intro gry usłyszałam jakże znajomą (od czasów podstawówki) mowę naszych sąsiadów. W pierwszej chwili nawet przyszło mi na myśl, że Naczelny zwariował, przez pomyłkę rano zamiast pasty do zębów użył proszku "Dosia" i zamówił (sądząc, że to jakiś poważany dystrybutor) trefny towar u spotkanych przypadkowo na ulicy piratów. Jednak po uważnej i szybkiej konsultacji okazało się, że The Aztec jest jak najbardziej rosyjską i oryginalną gierką.

Nadal nieco zdumiona, iż produkt, którego opakowanie piękną cyrylicą jest opisane, może być absolutnie legalny, wystartowałam gierkę. Po mocno średniej klasy animce początkowej, dosyć długiej, lecz niestety właściwie nie tłumaczącej niczego na temat historii wprowadzającej (coś w stylu tajemniczego, chaotycznego intra do Tomb Rider II), okazało się, iż The Aztec to najbardziej klasyczny, jaki można by było sobie wyobrazić, RTS, opierający się na historycznych, dawno minionych wydarzeniach, jednak w scenariuszu gierki nieco zmodyfikowanych przez obdarzonych całkiem niezłą wyobraźnią "pismaków fabularnych".

"Dzieje" historyczne zaimplementowane w gierce przenoszą jej amatora w czasy świetności imperium Azteków, ich na wysokim poziomie stojącej cywilizacji oraz niezwykle rozwiniętej kultury (być może nie osobistej, ale jednak jakąś niewątpliwie posiadali). Panowie scenarzyści postanowili zaprezentować graczowi przyszłość, która byłaby wynikiem oszołamiającej ekspansji tytułowej cywilizacji i wylądowania jej na kontynencie europejskim (co, rzecz jasna, w rzeczywistości nie miało miejsca, Hiszpanie kilkoma cięciami szabel szybko poradzili sobie z ewentualnymi marzeniami Azteków o podbijaniu Starego Kontynentu. Ale kto wie co by się działo, gdyby sytuacja się odwróciła). Rozgrywka w czasie rzeczywistym zaczyna się w momencie, gdy Aztekowie zagarnęli już znaczną część Europy i natrafili na równego oraz godnego siebie oponenta, czyli Imperium Rosyjskie. Trzecią rasą liczącą się na mapie podbijanej przez Azteków Europy są Cathay (Chińczycy). Ci jednak, w moim bardzo delikatnym odczuciu, traktowani są jedynie jako przymus; konieczność umieszczenia w RTS'ie jakiejś trzeciej strony, w tym przypadku będące jedynie "wypełniaczem".

U góry:
Wróg uwielbia atakować ze wszystkich możliwych stron.

Określenie "klasyczny RTS" w odniesieniu do gry The Aztec jest jak najbardziej prawidłowe, chociaż miejscami ma się okazje rzucić hasło "niedopracowany RTS". Smutną prawdą jest to, iż interfejs, owszem, zalicza się do wygodnych, jednak jednocześnie potrafi być bardzo (t)oporny. Każda myszka po wystartowaniu



Nie dość, że zapłacili mu mało kasy (gość, jak słychać, nie miał żadnej motywacji do pracy, którą często, jak wiemy, są duże lub przynajmniej przyzwoite pieniądze), to jeszcze kazali mu gadać wszystkie teksty przynależne do wszystkich ras i oddziałów. Słowem, niedźwiedzie, lucznicy, wymyślne machiny rzucające toporkami, piękne orły, szermierze, magowie hipnotyzujący przeciwników przemawiają tym samym głosem, w tym samym tonie i z tym samym brakiem zapału do walki.

Po tych wszystkich nacechowanych gorzkimi przymiotnikami słowach warto spojrzeć na dobrą stronę mocy gry i przedstawić nieco pozytywnych cech, które ostatecznie nie pozwalają gry do końca stłamsić. Pozostając przy jednostkach, nie można pominąć tego, iż - jak na tak mocno "klasycznego RTS'a" - The Aztec posiadają w swoich bazach dosyć sporo odmian wojowników, konstrukcji oraz budowli do wyboru. Wzniesienie na własnym terenie "wioski", "miasteczka" oraz "fortecy" także różnicuje możliwości obrony, ataku oraz rozbudowy pomiędzy drużynami. Na szczęście na tym cała dobroć gry się nie kończy. Rozbudowane jednostki oraz możliwość konstruowania skomplikowanych baz wymusiły stworzenie do tak imponującego "otoczenia" ciekawych misji, które pozwolą delektować się całym dostępnym arsenałem. Zróżnicowany stopień trudności (jednak, jak na mój gust, poprzeczka w znacznej większości przypadków jest dosyć wysoko ustawiona i wiele kropel potu po czole spłynie, zanim ujrzy się na ekranie wspaniały napis "You Win"), interesujące, nie nużące, a przede wszystkim dynamiczne misje, mogą zatrzeć nieprzyjemne wrażenia wyniesione z pierwszych doświadczeń "graficzno - muzyczno -manualnych" z gierką. Chęć podboju nowych twierdz, zagarnianie pod swą władzę licznych miasteczek i demolowanie wiosek wroga, podbijane są jeszcze bardziej przez motywujące gracza filmowe przerywniki pomiędzy misjami. Nie są one może dziełami wirtuozów komputerowej grafiki oraz animacji,

jednak całkiem miło się je ogląda i po krótkim seansie z przyjemnością wraca do ostatecznych rozgrywek.

Właściwie już sama nie wiem, jak powinnam ocenić The Aztec. Z jednej strony, biorąc pod uwagę, iż od A do Z jej twórcami byli debiutanci i to rodem wcale nie z Krzemowej Doliny, gra zasługuje na całkiem wysoką notę. Z drugiej jednak strony recenzenta nie obchodzi tak naprawdę skąd jest gra i kto jest jej autorem; liczy się tylko jej ogólna jakość. W tym momencie ilość rozmiatych bugów, niedociągnięć itp. mieszczących się na 2 CD, stanowczo wyrasta powyżej przeciętnej. Dlatego w sumie tej gry nie polecam (ale też nie odradzam). Jeśli ktoś jest wielkim fanem RTSów i nie przepuści żadnej gierce z tego gatunku, to proszę bardzo. Inni mogą sobie odpuścić. ■

gierki zaczyna zachowywać się, jakby była z ciężkiego żelastwa posmarowanego od dołu Poxipolem. W walce (z nią) można stracić wiele bardzo cennych sekund (i zarazem część armii), ponieważ dodatkowo jednostki, którym wydano rozkazy, nie reagują natychmiast na komendy (np. atakuj). To nie koniec. Wyrywanie włosów oraz obgryzanie do skóry paznokci gwarantowane podczas rozpoznawania poziomu AI poszczególnych jednostek. Kod sztucznej inteligencji najwyraźniej szwankuje w momentach, gdy na drodze określonej pieszej grupki żołnierzyków znajdą się nieco więcej niż dwie budowle. Gra pod tym względem zatrzymała się na poziomie mocno wczesnych RTS'ów, gdy jeszcze nikt nie miał pojęcia, jak ten zupełnie nowy gatunek ochrzcić.

Grafikę, pod żadnym pozorem nie akcelerowaną, jeszcze można jakoś znieść, choć trudno powiedzieć, że na jej widok kolana się uginają. Natomiast uprzedzam, iż cenną kontrolę nad swymi odruchami można stracić w momencie włączenia głośników czy, w zależności od tego, jakie kto ma preferencje, założeniu słuchawek na uszy. Ścieżka dźwiękowa dla wszystkich ras pozostała taka sama. Czyli bez względu na to, w jakim "obozie" przyszło nam komenderować, motyw melodyczny pozostanie zawsze ten sam. Nawet można by było nazwać ów utworek całkiem przyjemnym i zróżnicowanym, ale jeśli słucha się go podczas giercowania na okrągło przez, powiedzmy, 2 godziny, to już przestaje być to zabawne. Chłopaki ciężko pracujący nad "Aztekami" chyba najbardziej postanowili oszczędzić na lektorach, a właściwie lektorze.

Ocena: 5

Plusy:
- porządnie zaprojektowane misje
- spore możliwości w rozszerzaniu swych jednostek oraz mocne zróżnicowanie w dostępnych dla każdej rasy konstrukcjach
- zróżnicowanie jednostek pomiędzy rasami
- nie nużące, długotrwałe misje
- multiplay
- ciekawy pomysł wyjściowy

Minusy:
- jedna, dobijająca po pewnym czasie ścieżka dźwiękowa
- niedbała grafika
- ten sam lektor oraz te same odzywki dla wszystkich ras oraz ich jednostek
- oporny interfejs
- marne AI wojowników

INFO CD-ACTION

Producent:	New Media Generation
Dystrybutor:	New Media Generation
Internet:	http://www.theaztec.ru
Wymagania:	P-233MMX, kartę graficzną z 1MB RAM, 8xCD, kartę dźwiękową, Win 95/98/NT 4.0
Akcelerator:	Nie

Lego Racers

Carmalegon

Każdy prawdziwy mężczyzna był kiedyś dzieckiem i zapewne większość facetów bawiła się w młodych latach najróżniejszymi miniaturowymi pojazdami na czterech kółkach. Później zresztą te przyzwyczajenie odbijają się dorosłym życiu, bowiem samochód jest przecież drugą miłością mężczyzny (pierwsza to wcześniejszy samochód, rzecz jasna).

CZARNY IWAN

Lego Racers, gra która powstała pod egidą czterech baniastych literek, to nic innego jak powrót do tych młodzieńczych lat i radosnej chwili, gdy rodzic przyniósł nam zestaw klocków Lego. Na solidnym podwoziu można było wybudować sobie dowolny pojazd i pędzić nim tak aż po horyzont, to jest do ściany. Oczywiście istniał jeszcze cały świat, który wystarczyło postawić z klocków i zanurzyć się w nim bez pamięci.

Niemal takie samie możliwości i równie ekscytującą zabawę daje nam gra z Lego Racers. Po drodze warto jeszcze wspomnieć, że miniaturowe zabawki-samochodziki to nie pomysł specjalistów z Lego. Stara jak Amiga seria Micromachines, to również małe samochodziki, które ścigały się niegdyś po blatach stołów, między zeszytami na dziecięcym biurku itp. Ostatnio mieliśmy zresztą kilka tytułów, które wspierały się na podobnym pomyśle. Ot choćby wydany całkiem niedawno temu Re-volt. Małe modele samochodów sterowanych radiowo ścigały się miedzy nogami domowników. Innym tytułem, który przypomina nieco grę z Lego jest Tank Racer. Co prawda w tej grze ścigaliśmy się czołgami, jednak grafika, bateria power-up'ów, sposób obserwacji pojazdów itp. są bardzo zbliżone do Lego Racers.

Gra z Lego Media została przygotowana bardzo porządnie. Wydawało by się, że kanciaste klocki i kwadratowe postacie ludków będą świetnym pretekstem do tego, aby gra nie była zbyt wyrafinowana graficznie. Nic takiego nie ma jednak miejsca. Lego Racers może stanąć do wyścigu z każdą inną grą, a dziecinna tematyka nie zmienia faktu, że giera z natury swej jest maksymalnie poważnymi, trudnymi wyścigami. Oczywiście poziom może nie ten sam co w TOCA (raczej na pewno:)), jednak naprawdę zaskoczyło mnie poważne potraktowanie odbiorcy i wysoko ustawiona poprzeczka, zarówno pod względem wykonania, jak i dodatkowych opcji.

u góry:
Jak się okazało w starożytnym Egipcie też było już lego.

Zacznijmy jednak od początku. Po zainstalowaniu gry (co wymaga 200 MB wolnego miejsca), trafiamy od razu na główny pulpit, gdzie możemy wybrać jeden z trybów gry, zdecydować się na edycję własnego kierowcy czy też serwis auta (a raczej budowę wozu od podstaw). Pomyślano także o specjalnym torze, gdzie nie ma konkurentów, są za to wszystkie możliwe przeszkody terenowe oraz jedna, szybka trasa. Ta lokacja służy oczywiście do testowania własnych koncepcji projektanckich (podobnie jak w X-Car Experimental Racing:).

Do wyboru mamy klasyczny Single Race, Circuit Race, Time Race oraz Versus Race. W wypadku Circuit będziemy mogli zmierzyć się z kilkoma przeciwnikami (maksymalnie pięciu) w wieloetapowym wyścigu. Każdy etap to trzy rajdy, po przejechaniu których stajemy na podium. Warunkiem promocji do następnego rajdu jest uzyskanie medalowej pozycji, co oczywiście staje się coraz trudniejsze wraz z kolejnymi wyścigami. W każdej serii jesteśmy gośćmi jednego z bohaterów krainy Lego. Są to oczywiście stereotypowe (co nie znaczny, że nieśmieszne) postacie w rodzaju pirata, księcia wampirów, ufoludka). W zależności od tego, kto jest gospodarzem wyścigu, zmienia się również sceneria, otoczenie, w którym zmierzymy się z przeciwnikami. Każdy etap ma również swojego mistrza, którego zadaniem jest uprzykrzanie nam życia. Oznacza to, że to właśnie ów osobnik będzie trzymał się naszego ogona i to z nim praktycznie będzie trzeba wygrać serie trzech wyścigów (np. w 4 etapie jest to Johnny Thunder). W sumie oczekuje Was 21 wyścigów w siedmiu dużych etapach (i z siedmioma mistrzami kierownicy). Oczywiście stopień trudności i przyspieszenie samochodzików konkurentów rośnie wraz z kolejnymi etapami rajdu. Nie myślcie jednak, że odmiennych lokacji jest również 21. Są one rzeczywiście bardzo różnorodne, jednak w sumie jest ich około dziesięciu.

Zanim wystartujecie, należy jeszcze zdecydować się, kto będzie waszym kierowcą, a także wybrać wóz, którym pojedziecie po zwycięstwo. Nie będziecie jednak przeglądać zdjęć

zawodników, lecz sami sobie ich wykreujecie. Wyobraźcie sobie ułożone na półce nóżki, rączki, korpusy i głowy. Z tych uniwersalnych elementów można samodzielnie złożyć kierowcę i chociaż brzmi to może nieco makabrycznie, to przecież w wypadku LEGO jest to jedynie dobra zabawa. Klocki tak dobrano, aby można było zbudować kilkanaście odmiennych charakterów-

postaci. Może to być obity blachą rycerz, którego oblicze zakrywa szyszak, a metalowe elementy zbroi niemal pobrzękują na każdym kroku. Innym razem będzie to kosmita, który nie zdarzył nawet ściągnąć z siebie skafandra próżniowego. Kombinacji jest naprawdę mnóstwo i jest z tego wiele zabawy. Dodam jeszcze, że nawet tak banalna rzecz jak nakrycie głowy (oprócz czapek, hełmów, beretów, itp., mogą to być również różnorodne fryzury) to kilkadziesiąt odmiennych wzorów.

Równie wesoło jest składać nasz pojazd. Na początek musimy zdecydować się na podwozie. Mamy do wyboru cztery warianty; pojazd kosmiczny, tradycyjny wóz, wyścigówka i... czterokołowy powóz. Każdy z tych typów ma dwa rodzaje konstrukcji, które zaproponowali nam twórcy gry. Nie musimy jednak na nich polegać, bowiem istnieje możliwość wybudowania nadwozia dosłownie od podstaw. Interfejs, który to umożliwia jest wygodny i prosty w obsłudze. Trzeba jeszcze nadmienić, że każdorazowo mamy do wyboru cztery odmienne rodzaje klocków. Są to elementy, z których zbudowano oryginalne pojazdy, jednak dzięki temu, że w trakcie naszej budowy możemy korzystać z całej bazy klocków, nasza konstrukcja będzie na pewno ciekawsza. Można więc np. na nadwoziu, które przypomina bolid Formuły 1 umieścić dwie rycerskie kopie, proporce królewskie a także tablice rozdzielczą z UFO. Oczywiście zależy to już tylko od waszej fantazji i pomysłowości. (Niestety, niezależnie od tego, czy wybierzemy powóz, formule, czy standardowy pojazd, wszystkie konstrukcje są dość wolne. Nieraz będziecie zgrzytać zębami, kiedy przeciwnik tuż po starcie będzie już w połowie długości trasy a wasz bolid dopiero będzie się rozgrzewał).

Po złożeniu kierowcy i pojazdu możemy wyrobić licencję. Zafoliowana, plastikowa karta z "naszym" zdjęciem i imieniem jest dowodem umiejętności konstruktorskich i zawodowstwa naszego kierowcy. Czas, start!

Na trasie, oprócz przeszkód w postaci walących się kolumnad, porywających kierowców statków kosmicznych, dział laserowych i temu podobnych nieprzyjemnych niespodzianek znajdują się jeszcze klocki Lego. Są to jednak specjalne klocki, których zebranie w trakcie jazdy daje użytkownikowi jakąś broń lub

urządzenie techniczne. Lista power-up'ów jest naprawdę długa i nawet po kilku godzinach grania wciąż pojawiały mi się nowe, których wcześniej nie widziałem. Zupełnie klasyczne są bomby, plamy smaru, dopalacze. Niektóre klocki nie mają jednak określonej funkcji. Dopiero gdy zabierzemy inny, kolorowy klocek, wypadkowa tych dwóch da nam zupełnie nowe urządzenie. Klocków "funkcyjnych" jest sporo, tak więc ilość możliwych kombinacji pozwala

Po prawej:
O! Naczelny! Ciekawe skąd wzięło się tu jego zdjęcie!

wciąż spodziewać się czegoś zupełnie nowego. Najciekawszy z owych dodatków, który mi się przytrafił, zamienił pojazd Lego w statek kosmiczny:).

Jeszcze kilka słów o sceneriach. Trasy są przede wszystkim maksymalnie kolorowe i pełne niespodzianek. Niemal w każdej hulają nam nad głowami samoloty, balony, sterowce i co tam jeszcze sobie wymyślicie (np. pojazdy z Gwiezdnych Wojen). Niektóre naloty mają określony cel, tzn. was. Bomby, wyładowania elektryczne, zielone promienie i inne niespodzianki, które spadają na głowę rajdowcom, sprawiają, że trudno przewidzieć wynik wyścigu. Jest to naprawdę fajna sprawa, bo mimo, że lider ma szybszy wóz, wspomniane niespodzianki sprawiają, że my także mamy szansę zwyciężyć. Oprócz obiektów latających na trasach pojawia się pełno innych ruchomych elementów . Może to być np. wózek, który efektowne zawiśnie nad kotłem buchającej żarem magmy, innym razem będzie to śnieżny pojazd, który zagrodzi nam drogę. W scenariuszu przewidziano całą gammę niespodzianek, które naprawdę dodają grze uroku. Pomijając nawet te efekty, plansze są po prostu bardzo ładne. W niektórych momentach przypominały mi Test Drive 4, w innych rasowe trasy z Need for Speed 3. Oczywiście porównanie nie jest zupełnie trafne, bo jednak kraina Lego jest światem bajkowym, jednak jeśli chodzi o wykonanie i pomysłowość, naprawdę nie można im niczego zarzucić.

Ostatni element, czyli dźwięki i muzyka jest utrzymany w klimacie gry. Lekkie dance'owe motywy doskonale komponują się z akcją a śmieszne głosiki kierowców urozmaicają wyścig.

Lego Racers to gra, której nie można odmówić uroku. Dopracowanie każdego elementu gry sprawia, że czas mija miło i przyjemnie. Trudno nawet powiedzieć, że jest to gra dla dzieci, bowiem wyścigi są na tyle emocjonujące, że nawet taki stary koń jak ja bawił się jak dziecko i dostał wypieków na twarzy. Przetestowałem Lego na innych osobnikach występujących w redakcji i efekt był praktycznie identyczny. Wniosek jaki nasuwa mi się z tego doświadczenia jest jeden. Lego Racers jest dobrą gra, której nie można nic zarzucić. W związku z tym solidna dziewiątka będzie w pełni usprawiedliwioną oceną. Do zobaczenia w Legolandzie! ■

Ocena: 9

Plusy:
- świetna zabawa
- składanie z klocków wozów i kierowców
- dużo tras
- jeszcze więcej rajdów

Minusy:
- brak stopniowania trudności
- pojazdy, które sami konstruujemy są za wolne

INFO CD-ACTION

Producent:	LEGO Media International
Dystrybutor:	IPS tel.(022) 642766
Internet:	http://www.lego.com
Wymagania:	Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, CD ROM, Windows 95/98
Akcelerator:	Tak

SPORTS CAR GT

Jeżdżenie jest w cenie

Wyścigi samochodowe, które przeszły przez drobiazgową kontrolę w Electronic Arts i ostatecznie trafiły na rynek, niemal zawsze stanowią produkty godne najwyższej uwagi i uznania. Prawo do wydawania takich sądów daje mi wiele godzin spędzonych w wygodnych (choć wirtualnych) kubełkowych fotelach samochodów z serii Need for Speed czy przecierpianych w (także wirtualnych) ciasnych kokpitach bolidów, których jedynym przeznaczeniem jest jeździć _hardzo_ szybko i niezupełnie po klasycznych drogach. Widzę to zaś tym wyraźniej, że ostatnie tygodnie wakacji studenckich spędziłem zarabiając kasę na kolejne samochody bądź to w Road Challenge, bądź Sports Car GT - na zmianę.

GEM.INI

Zestawienie tych dwu tytułów nie jest przypadkowe - obydwa bowiem sprawiają wrażenie, jakby wyszły spod jednej sztancy. Obydwa są ładne, w miarę szybkie, a co najważniejsze - piekielnie satysfakcjonujące! Satysfakcjonujące w tym znaczeniu, że nie żal ani przez chwilę wydanych na nie pieniędzy! Są też jednak zarazem diametralnie inne. W Żądzy Prędkości śmigaliśmy samochodami w większości przypadków standardowymi (na tyle, na ile można tak powiedzieć o Corvette - standardowa, też coś...) po zwykłych, wyrwanych z krajobrazów trasach. W Sports Car natomiast, jak sama nazwa sugeruje, testy wytrzymałości sprzętu i własnej przeprowadzać będziemy na obiektach stricte sportowych, tj. dokładnie odwzorowanych, autentycznych torach wykorzystywanych w sportach motorowych, za pomocą wirtualnych odbić ryczących czterokołowych potworów, do których wchodzi się przez okna.

Ano właśnie - testy wytrzymałości. Sports Car GT próbuje odpowiedzieć graczom, wielbicielom symulatorów sportów motorowych, na pytanie, jak to jest jeździć nie na okrążenia, lecz właśnie na wytrzymałość - na czas. W rzeczywistości wyścigi te trwają od godziny i 45-ciu minut po - bagatela - 12 godzin jazdy bez przerwy!

Oczywiście żaden z ludzi nie byłby w stanie wciąż skoncentrowany jechać z ogromną prędkością przez cały ten czas. Dlatego też w trakcie postojów zmieniani są kierowcy... W komputerowym Sports Car GT oddano wszystkie te atrakcje - włącznie z możliwością zmiany kierowcy, tj. zlecenia niewątpliwie odpowiedzialnego zadania prowadzenia AI komputera. Całe szczęście natomiast, że czas na "pojeżdżenie" po danym torze można bez problemu skompresować; nie wyobrażam sobie bowiem jeżdżenia ponad 2 godzin i mijania wciąż tych samych drzewek...

Torów zaś, oddanych w najdrobniejszych szczegółach, takich jak kępy cyprysów na poboczach torów w Stanach czy pacholki przy wjazdach do boksów, jest 11; wśród nich tak znane, jak niemiecki Hockenheim czy kalifornijska Laguna Seca. Są one przy tam na tyle realne, a wrażenie prędkości i zarazem uwięzienia pomiędzy betonowymi barierami, jakie odnosiłem raz za razem, tak silne, że tylko widok ramki filtra na monitorze powstrzymywał mnie przed wykonywaniem uników całym ciałem! Tak, tak - oznaka całkowitego wejścia w grę, miarą której oceniam klimat gier, w tym przypadku naprawdę silnie winduje Sports Car w górę skali.

Podobnie wrażenie realności sprawia również wachlarz złożony z 12-tu w pełni konfigurowalnych wózków. Najsilniejszymi tuzami tej małej talii są niewątpliwie Vector M12 i najdroższy dopuszczony do ruchu kołowego bolid - McLaren F1 (jeździ nim niejaki Rowan Atkinson, czyli Jaś Fasola). Dostępne są oczywiście wózki bardziej "normalne": BMW M3 czy Porsche 911. Dodatkowo w tzw. międzyczasie, tj. pomiędzy najsłabszą - GTQ, a najsilniejszą grupą - GT1, będzie oczywiście okazja zasiąść we wszystkich pozostałych bolidach. Wydaje się zaś, że warto to zrobić, gdyż okazja pojeżdżenia licencjonowanymi Panozami (w tym pamiętanym z Midtown Madness GTR1) czy słynną Srebrną Strzałą może się już więcej nie powtórzyć...

Park maszynowy i scenografia to jednak połowa sukcesu, która byłaby niczym bez znakomitego, bardzo wiarygodnego sposobu zachowania się

aut. Wspomniałem już o tym przed momentem - pisząc o wrażeniu, jakie wywiera jazda - ale teraz do otoczenia i odczucia prędkości dołóżcie jeszcze: efekty pogodowe (noc i efekt świateł) i pełną konfigurowalność wózków. (Co widoczne staje się zwłaszcza w trybie kariery, kiedy to za zarobione pieniądze rozbudowujemy nasz skarb - dodajemy spoilery, zmieniamy zawieszenie i skrzynię biegów itd. Trzeba przyznać, że i przed każdym wyścigiem dostępne są opcje tuningu - zmiany ciśnienia w kołach, ustawienie spoilerów, że o przełożeniach nie wspomnę...). A wreszcie uwzględnijcie wpływ wszystkich poprzednio wymienionych czynników na prowadzenie aut. Weźmy na przykład świetnie, moim zdaniem, oddany efekt ścierania się opon. Spróbujcie sami, poślizgawszy się i nasłuchawszy pisków protestujących gum, zjechać do boksów po parudziesięciu okrążeniach jazdy non stop. Wyjeżdżając poczujecie się tak pewnie, tak bezpiecznie przyssani do trasy, że - w dziewięciu przypadkach na dziesięć - niedługo po tym zwiedzicie kawał pobocza, zasypując ludzi na trybunach chmurami uniesionego pyłu...

I ta wychwalana fizyka to też jednak nie wszystko. Jedną z rzeczy bowiem, która wzbudziła we mnie prawdziwy entuzjazm, jest to, że komputerowi kierowcy nie są bezbłędni i - co stanowi prawdziwą rzadkość w dziedzinie komputerowych wyścigów - zwracają uwagę na tak nieprzewidywalny czynnik, jakim jest gracz! Tu kolejny przykład nasuwa się sam: dublując kierowcę, który walczył o drugą pozycję, mocno naciskałem na niego na krętym, wąskim torze. Przez cały czas, jadąc tuż za nim, wyczekiwałem sposobności, by wykorzystując "tunel" aerodymiczny - "ślad" poprzednika - na którejś z krótkich prostych, wyjść przed niego. Niestety, jechał on na tyle dobrze, że byłem w stanie co najwyżej dopiąć przednie koło do linii stanowionej przez jego tylny zderzak i na tym koniec - kończyło się hamowaniami. Wreszcie, po przejechanych w ten sposób paru okrążeniach, na trudnym zakręcie tuż przed prostą startową chłopak wykręcił bączka - droga nagle stanęła otworem! Nie na długo jednak! Ja, zaskoczony takim obrotem sprawy, wpakowałem się w piach w chwilę po nim. I znowu on był przede mną... Tym razem jednak, nauczony doświadczeniem, zwalniał na zakrętach, co oczywiście przy najbliższej okazji zostało przeze mnie skwapliwie wykorzystane.

Zupełnie natomiast nie podobało mi się to, że w troubleshooting w dziale kart pojawia się długa lista możliwych do wystąpienia błędów przy wyświetlaniu grafiki (przyznam szczerze - ja

U góry:
Jazda bokiem nie jest zalecana w podręcznikach, ten pan nie otrzyma swego upragnionego "8"

U dołu:
Noc... nowe wrażenia!

zmuszony byłem wyłączyć mipmapping; prezentował się w sposób najgorszy z możliwych). Nie podobał mi się również napis głoszący, że przy wyborze metody przyśpieszania grafiki, gdy istnieją możliwości Direct 3d i 3dfx, highly recommended jest właśnie ten drugi. Co więcej - grając na dokładnie tym samym sprzęcie, na którym Road Challenge śmigał aż milusio, w Sports Car wyraźne widoczne jest żabkowanie... Do tego stopnia, że niezbędne stało się przy rozgrywaniu wyścigów wywalenie co bardziej czasożernych efektów graficznych, jak poświata czy E-mapping. Tym niemniej - może nieco paradoksalnie, gdyż przeciwstawia się to zdecydowanie całemu bieżącemu akapitowi - ogólnie rzecz ujmując jeździło mi się znakomicie!

Dlatego też po wyliczeniu sobie w pamięci wszystkich plusów i minusów dzieła Image Space Incorporated uznałem, że Sports Car GT godne są oceny z najwyższych partii skali naszego pisemka. Nie jest to oczywiście dzieło sztuki, samochodowy odpowiednik opisywanego w poprzednim numerze System Shock 2, jednak z całą pewnością jest to produkt, obok którego maniak symulacji nie powinien przejść obojętnie. Chociażby dlatego, że realizuje on problem symulowania tak nietypowych wyścigów; a co więcej - robi to tak dobrze. ■

Ocena: 8

Plusy:
- wyjątkowe ujęcie wyścigów (tryb kariery)
- spora baza licencjonowanych wózków
- pokaźne i doskonale oddane tory
- świetna AI komputerowych kierowców
- wiarygodna fizyka
- wrażenie autentyczności

Minusy:
- graficznie - krok do tyłu w stosunku do pokrewnego Need for Speed
- wymaga bardzo dobrej konfiguracji, by rozłożyć skrzydła...
- brak supportu EAX

INFO CD-ACTION

Producent:	Electronic Arts
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel. (022) 642766
Internet:	http://www.ea.com
Wymagania:	P166, 16 MB RAM
Akceleratory:	wskazany

Demo na CD 6/99

Pandora's Box

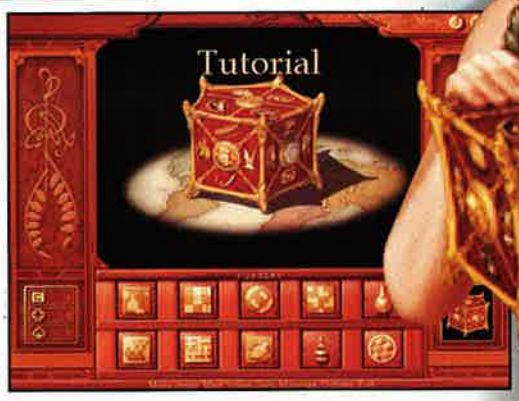
Jak Filip z konopii

Prawie na pewno nazwisko Alexey Pajitnov nic wam nie mówi, ale raczej nie znajdzie się nikt, kto nie grałby, lub chociaż nie słyszał o grze TETRIS. To właśnie Alexey jest twórcą owego wiekopomnego dzieła, które podbiło serca graczy na całym świecie, i to właśnie ten człowiek został zatrudniony przy projekcie Microsoftu zatytułowanym Pandora's Box.

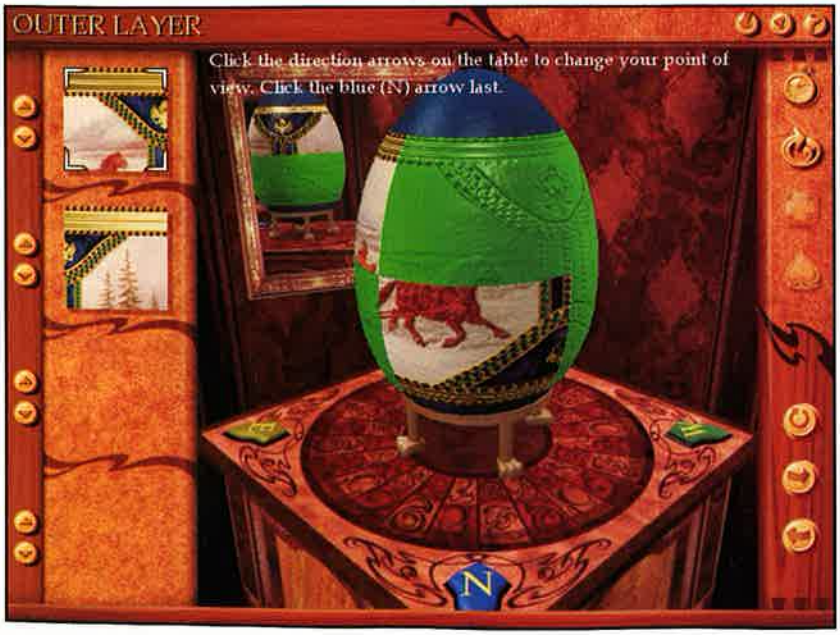
INQUISITOR

Plakietka z napisem TETRIS, którą Alexeyowi niegdyś przylepiono na czoło, znakomicie wygląda również na pudełku z Pandora's Box i chyba tylko o to chodziło panom z Microsoftu (nieco prestiżu i nimb chwały, który, być może, splynie również na Pandora's Box). Niezależnie jednak od ich intencji, ten tytuł jest dzieckiem jednego z największych specjalistów od gier zręcznościowo-logicznych. O ile jednak TETRIS można bylo od biedy podciągnąć pod tę kategorię, to Pandora's Box jest już tylko (a może aż?) wyrafinowaną układanką.

Mimo tych zgryźliwych słów, wielokrotnie okazało się już, iż gry firmowane przez Microsoft naprawdę zasługują na uwagę. Nie inaczej jest w wypadku Pandora's Box. Ten tytuł jest reklamowany po prostu jako "350 puzzli Alexeya Pajitnov". Tak jest też w istocie, lecz zarazem jest to świetna gra, która ma swoją fabułę, została dopieszczona graficznie, jest efektowna wizualnie i dźwiękowo, a przede wszystkim - bardzo grywalna.



Zadaniem gracza jest złapanie siedmiu duchów chaosu, które zostały bezmyślnie uwolnione z Puszki Pandory. Aby tego dokonać, gracz będzie musiał podróżować do wielu odległych i egzotycznych krajów świata i poszukiwać symboli, które przyciągną i na powrót uwięzą duchy. Każda ze ścianek puszki składa się z czterech symboli, które pojawiają się po złożeniu sekwencji układanek. Odnalezienie jednego z symboli oznacza jednocześnie



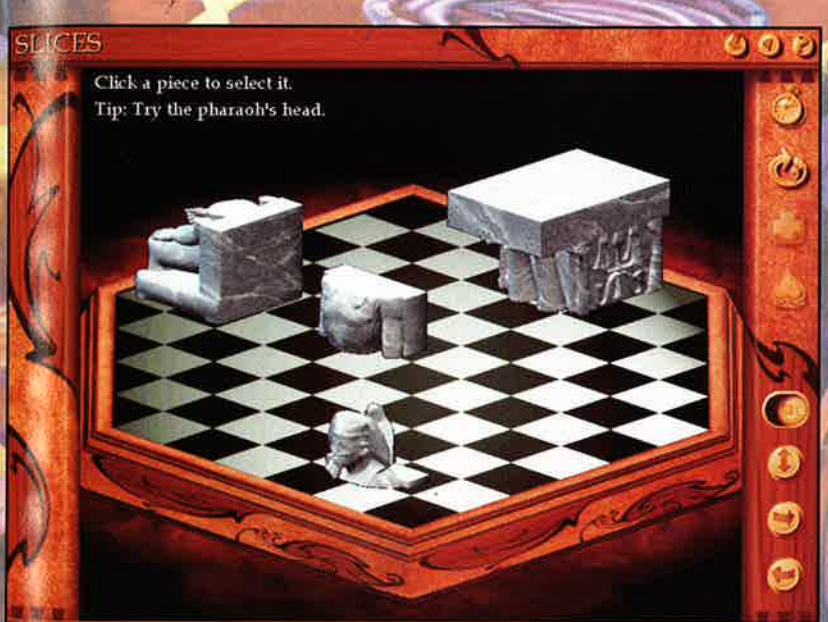
Po lewej:
Swego czasu takie bogate zdobione jaja były bardzo cenionymi i modnymi bibelotami...

Pandora to sprawczyni nieszczęść ludzkich. Wypuściła z puszki wszelkie choroby.

dalszą podróż do starożytnego Egiptu, antycznej Grecji czy też współczesnego Manhattanu. Nie jest to bez znaczenia, bowiem w zależności od miejsca, kultury, w której się znajdujemy, zmieniają się również tematy układanek, tło dźwiękowe itp. Na czym polegają puzzle? W każdym z etapów mamy wybór wśród dziesięciu odmiennych gier-układanek. Różnią się one nie tylko pomysłem, ale również stopniem komplikacji czy też zastosowaną techniką graficzną. W Outer Layer musimy np. złożyć rozbity posąg, figurę, rzeźbę (nie istnieje ograniczenie czasowe, ale najlepsze wyniki zawsze trafiają do Galerii będącej swoistą tablicą rekordów). Jest to obiekt trójwymiarowy, tak więc po dokonaniu dzieła możemy się w spokoju napawać widokiem autentycznego popiersia Nefretete czy też dumnego posągu Napoleona. Warto w tym miejscu nadmienić, że wszystkie zawarte w programie materiały będące przedmiotem zabawy są wierną kopią zabytków kultury i sztuki danego kraju czy też epoki. Przeniesione z wielką starannością w cyfrowe środowisko, pozwalają np. samodzielnie złożyć ze skorup piękną, chińską wazę z epoki Ming czy też ułożyć z pozornie przypadkowych fragmentów zdjęcie londyńskiej Tamizy.

Inna zabawa przypomniała mi oblepione plasteliną butelki po mleku, które przynosiłem kiedyś z przedszkola. Zadaniem gracza jest naniesienie fragmentów wzoru na trójwymiarową bryłę (wazon, czara, misa itp.). Obiekt można obracać niemal jak na kole garncarskim, a "ciemną stronę Księżyca" widać na dodatek w odbiciu lustra znajdującego się za naszym modelem. Oczywiście czas, jaki będzie trzeba poświęcić na właściwe ułożenie puzzla, zależy od ilości i wielkości fragmentów układanki. Te z kolei są coraz drobniejsze, w miarę jak posuwamy się do przodu i pokonujemy kolejne etapy gry.

Wśród dziesięciu odmian puzzli nie ma żadnej gry będącej odzwierciedleniem zabawy, którą normalnie określilibyśmy tą nazwą. Wszystkie są dość "pokręcone", ale jednocześnie naprawdę frapujące i wciągające, a po nabraniu pewnej wprawy zupełnie łatwe w operowaniu. Jedynie zabawa zatytułowana Lens Bender doprowadziła mnie do oczopląsu. W tej układance przyglądamy się poszczególnym fragmentom obrazu przez kilka odmiennych soczewek. "Rybie oko" i inne deformujące obraz szkła wywołały we mnie usprawiedliwioną irytację. W wypadku wieloelementowej układanki zabawa jest po prostu mało przyjemna.



Warto jeszcze zwrócić uwagę na świetnie tematycznie dobrane środowisko dźwiękowe i wyjątkowy interfejs użytkownika. Dźwięki i muzyka zostały oczywiście dobrane tematycznie w zależności od regionu świata i kraju, w którym się znajdujemy. Są nawet całkiem długie, kilkuminutowe utwory z muzyką ludową. Zamieszczono je na płycie w formacie *.wav, co umożliwia odsłuchanie melodii nawet w Windosowym odtwarzaczu. Z kolei cieple, stylizowane na drewno orzechowe elementy graficzne, świetnie zaprojektowane symbole i nieco ciemne tła sprawiają, że gra w pogrążonym w półmroku pokoju emanuje czymś tajemniczym i maksymalnie pociągającym. Oczywiście to tylko różnego rodzaju układanki, ale ponieważ zadbano nie tylko o zagadki, ale i stojącą na wysokim poziomie oprawę graficzną, Pandora's Box staje się czymś więcej. Nastrój przygody dodaje zabawie uroku, czego dawno nie miałem już okazji odczuć. Nie bez znaczenia pozostaje również aspekt edukacyjny, chociaż szkoda, że prezentowane zdjęcia i obiekty nie są podpisane.

Ogólnie, Pandora's Box zasługuje na wysoką notę, na którą wpływa przede wszystkim oryginalny pomysł puzzli, lecz również świetny wygląd i duża grywalność. Jeżeli ktoś lubi rozrywkę tego rodzaju, mogę z czystym sumieniem zarekomendować mu powyższy tytuł. Kto zajrzy do Puszki Pandory? ■

Ocena: 8

Plusy:
- baaaaardzo dużo układanek
- świetny temat puzzli (dzieła sztuki)
- doskonała grafika
- bardzo dobra muzyka
- przyjazny interfejs użytkownika

Minusy:
- to tylko puzzle!

INFO CD-ACTION

Producent:	Microsoft
Dystrybutor:	Microsoft Polska tel. (022) 6286924
Internet:	www.microsoft.com/games/pandorasbox
Wymagania:	Pentium 100, Windows95 RAM 32 MB, 4X CD-ROM, SB
Akcelerator:	Nie

Demo na CD 8/99

Ponad 70 poziomów
Dodatkowe, nowe etapy
+ edytor.

49⁹⁰

NOWOŚĆ!
edycja specjalna
Zimowe przygody
czyli mnóstwo nowych poziomów w scenerii zimowo-świątecznej.
JUŻ WKRÓTCE!

49⁹⁰

Trójka bohaterów:
Jazz, Spaz i Lori !!! Opcje
jeden lub wielu graczy, oraz
gra przez sieć i internet.

L.K. Avalon, skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

całkowicie po polsku

Wymagania: P90, Windows 95/98.
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

Jak rozpętałem I Wojnę Światową

Aerial Combat Manoeuvres 1918, które powstało w biurach konstruktorskich Aqua Pacyfics, miało wskrzesić chlubne tradycje Wings; tytułu, który starszym fanom gier (na Amigę) na pewno wiele mówi. Zgodnie ze swoim wielkim pierwowzorem, dzieło z Aqua Pacyfics zostało maksymalnie uproszczone. Jeżeli spodziewacie się przeżyć zbliżonych kalibrem do Flying Corps, czy np. Red Baron II, możecie na powrót zasiąść w fotelach, rozluźnić się i zapomnieć o ACM 1918. Jeżeli jednak jesteście pewni, że czerwone przyciski fire na joy'u są jedynym konkretnym jego elementem, być może gra sygnowana przez Project Two Interactive przypadnie Wam do gustu. Piszę o tym już teraz, aby oszczędzić Wam niepotrzebnych rozczarowań. Właśnie tak; bowiem ACM 1918 może poważnie rozczarować nawet osoby, które poza shooterami nieba, o przepraszam - świata - nie widzą.

INQUISITOR

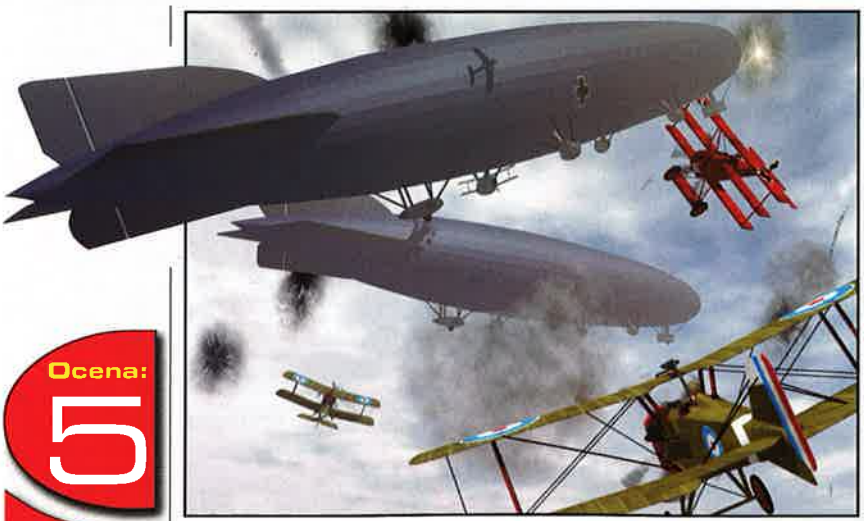
Warto już na wstępie i po drodze wspomnieć, że Project Two sprawuje pieczę również nad innym tytułem, w którym można pomachać skrzydłami. Plane Crazy, to PSXowa gra, która doczekała się premiery na PC (była zresztą opisywana już na łamach CDA) i jest na swój sposób bardzo podobna do ACM 1918. Tu również nie trzeba posiąść innych umiejętności, oprócz refleksu i dobrej współpracy z przyciskami fire. Tendencja do upraszczania trudnych rzeczy nie zawsze jednak przynosi oczekiwany efekt. Odnoszę wrażenie, że tak właśnie jest w wypadku ACM 1918. Tak się bowiem składa, że rynek gier komputerowych rozwija się niezwykle dynamicznie, a wszelkie nowinki techniczne, niemal od razu mają swoje odzwierciedlenie w grach. Ich komplikacja nie oznacza jedynie, że fajne, proste gry muszą zamienić się w przyciężkawe symulatory lotu. W wypadku ACM pewne rzeczy poszły jednak za daleko.

Zacznijmy od początku. Panel, który pojawia się na wstępie gry, umożliwia ustawienie podstawowych opcji i szybkie rozpoczęcie zabawy. Gracz może zdefiniować klawisze kierunkowe oraz cztery dodatkowe przyciski, które są odpowiedzialne za broń (karabin maszynowy, bomby). Pierwsza misja jest zadaniem treningowym. Musimy nauczyć się latać, zdobywać określone cele, a także strzelać, walczyć w powietrzu i bombardować cele naziemne. Dzięki treningowi nabierzemy pewnej wprawy, a swoje umiejętności wykorzystamy w grze.

U dołu: Graficznie ACM przypomina grę RED BARON. Klimat jednak nie ten sam.

Czy na pewno? Misje zostały podzielone na małe etapy. Kolejny dogrywany jest po przejściu poprzedniego. Pewne fragmenty zrobiono w ten sposób, że lecąc możemy jedynie patrzeć przed siebie i strzelać w pojawiające się w zasięgu działka samoloty. Jeżeli postanowimy nawrócić i ścigać niedobitki eskadry, okaże się, że samolot może jedynie skręcić odrobinę w lewo i w prawo. Poza tym, możemy oczywiście spaść, ale jeżeli rola kamikadze nam nie pasuje, pozostaje zacisnąć zęby, lecieć przed siebie i kosić dalej, niczym na strzelnicy.

Narzucenie kierunku lotu, niemożność zmiany jego toru, klapki na oczach, to średnio emocjonujące przeżycie i wątpię, abyście dobrze się bawili. Oczywiście są to jedynie fragmenty misji, po których dogrywany jest kolejny etap i tam mamy już możliwość pełnego manewru. Rozumiem również, że wspomniany wyżej pomysł jest po prostu przeniesieniem scenariusza Wings w trójwymiarowe środowisko współczesnej gry. Ale być może właśnie dlatego, taki "tor powietrzny" niezwykle irytuje. Niemożność rzucenia się w pogoń za innym myśliwcem odbiera grze wrażenie lotu i swobodnej walki powietrznej, co ostudziło mój zapał do zabawy.



Po zaliczeniu owego fragmentu, czas wykonać zasadniczą część zadania. Misji jest w sumie trzydzieści, a ich cele tradycyjnie bardzo różnorodne (od zniszczenia stanowisk bojowych, poprzez wyeliminowanie wsparcia bombowców i zlikwidowanie konwojów). Aby zrealizować cel misji, musimy zazwyczaj zmierzyć się z myśliwcami przeciwnika. Wkomponowane w grę AI sprawia, że wróg uparcie trzyma się nam ogona i naprawdę trudno go zestrzelić. Do systemu celowniczego nie można mieć wielkich zastrzeżeń, bowiem coś takiego jak system celowniczy w 1918 roku po prostu nie istniało. Tak więc musimy zdać się na naszą zręczność i umiejętnie omijać ogień przeciwnika. Gra jest dzięki temu prosta, aż do bólu w obsłudze, ale nie taka

Ocena: 5

Plusy:
- można dużo postrzelać
- nie trzeba się martwić startem i lądowaniem
- małe wymagania sprzętowe

Minusy:
- ograniczenie swobody lotu w wielu fragmentach gry
- słaba grywalność
- przeciętnie odwzorowane samoloty
- mało widowiskowe eksplozje
- średniej jakości dźwięki i muzyka

prosta, jeśli chodzi o wynik poszczególnych misji. Umiejętności prowadzenia walki powietrznej trzeba po prostu nabyć w trakcie kolejnych lotów. Sprawę ułatwia trochę fakt, że każdy typ samolotu (w sumie jest ich około 10) zachowuje się w powietrzu odrobinę inaczej. Np. Morane-Saulnier jest bardzo zwrotny, szybki, ale ciężko z niego prowadzić celny ogień; z kolei amerykańska maszyna S.E.5a jest mniej zwinna i stosunkowo wolno reaguje na drążek.

Różnice między poszczególnymi modelami są zresztą dość symboliczne i właściwie niezależnie od tego, którym samolotem wzlecimy w niebo i tak wynik zwycięstwa zależy przede wszystkim od naszego refleksu. W trakcie lotu, po prawej stronie ekranu, znajdują się dwa wskaźniki. Symbolizują one stopień zniszczeń-uszkodzeń samolotu oraz długość prowadzenia ciągłego ognia. Nie możemy, bowiem bez przerwy strzelać z broni pokładowej. Gra zmusza nas do prowadzenia ognia przerywanego, co jest o tyle dobrym rozwiązaniem, iż liczy się wówczas celność, a nie ilość wystrzelonych pocisków.

"Leć i strzelaj" to definicja na zwycięstwo w ACM 1918. Prosta strzelanka powietrzna, jaką jest gra z Aqua Pacyfic, opiera się na ładnej grafice, 65 tysiącach kolorów, wysokiej rozdzielczości oraz efektach specjalnych, które starają się zbudować nastrój gry. Mimo to ACM 1918 dostarcza bardzo przeciętnych wrażeń, a monotonia wkrada się już po ukończeniu trzeciej misji. Jeżeli jednak nie będziecie spodziewać się po ACM 1918 niczego specjalnego, być może spędzicie z tą grą kilka udanych wieczorów. ■

INFO CD-ACTION

Producent: Project Two Interactive

Dystrybutor: L.K. AVALON tel.(017) 8522707 w.28

Internet: http://www.project2.com

Wymagania: Win 95/98 Pentium 166 16 MB RAM, CD ROM 4x, dopalacz grafiki, Direct X

Akcelerator: Tak

Kilka faktów z historii polskiego lotnictwa:

1914

21, 22, 25 VIII - 13 IX
-Pierwsze na świecie, loty polarne nad Arktyką na samolocie Farman-Maurice M.F.11 Polaka por.Jana Nagórskiego, oficera armii rosyjskiej poszukującego zaginionej wyprawy polarnej Gieorgija Siedowa.
XI
-Wojska austriackie organizują, pierwszy na ziemiach polskich, przewóz poczty samolotami Albatros do oblężonej załogi twierdzy Przemyśl.
- Włodzimierz Mazurkiewicz zostaje instruktorem pilotażu w armii chińskiej i szkoli w niej pilotów.

1914 - 1916
- Loty bojowe Jana Nagórskiego w rosyjskiej eskadrze wodolotów, walczącej z Niemcami nad Bałtykiem.

1915 - 1917
- Por. Antoni Mroczkowski (1896-1970), oficer pilot w służbie lotnictwa rosyjskiego, wykonuje loty bojowe na froncie rosyjsko-niemieckim i zestrzeliwuje 9 samolotów nieprzyjaciela.

1916
15 IV
- Próbny lot w Smoleńsku samolotu Sawieljew-Zalewski konstrukcji - W.F. Sawieljewa i Władysława Zalewskiego.
17 IX
- Pierwsza na świecie pętla wykonana przez wodno-samolot M-9, wykonana przez por.Jana Nagórskiego w locie bojowym nad Bałtykiem. Została oficjalnie zarejestrowana w Aeroklubie Rosji.
- Grupa polskich lotników w armii austriackiej walczy w 34 Eskadrze na froncie włoskim.

1917
10 II
- Pilot 34 Eskadry austriackiej, por. Janusz de Beaurain, zestrzeliwuje na froncie włoskim samolot nieprzyjaciela.
III
- Formowanie polskich eskadr lotniczych we Francji. Ich dowódcą zostaje płk Sergiusz Abżółtowski.
2 IV
- W Bobrujsku w Rosji powstaje Oddział Lotniczy przy I Korpusie Wojska Polskiego, którego struktura organizacyjna przewidywała 6-8 samolotów.
11 V
- Rozbrojenie przez Niemców I Polskiego Oddziału Awiacyjno-Bojowego.
lato
- przyspieszenie formowania polskich oddziałów lotniczych we Francji, dzięki napływowi lotników z oddziałów lotniczych I i II Korpusu z Rosji. Kwalifikacje uzyskało 88 pilotów, 3 obserwatorów, 2 oficerów technicznych i 110 mechaników.
VII
- Podchorąży pilot Stefan Pawlikowski walczy we francuskiej 96 Eskadrze Myśliwskiej Spadów na froncie francusko-niemieckim.
2 VIII
- Podchorąży pilot Jan Raszewski z francuskiej 96 Eskadry Myśliwskiej Spadów ginie w walce powietrznej na froncie francusko-niemieckim.
15 X
- W dywizji gen. Żeligowskiego na Kubaniu powstaje Polski Oddział Awiacyjny, w składzie 6 samolotów, dowodzony przez por. Waldemara Narkiewicza. Skład osobowy stanowią byli członkowie rozbrojonych oddziałów lotniczych z I i II Korpusu.
31 X
- Grupa polskich wojskowych przejmuje od Austriaków krakowskie lotnisko w Rakowicach wraz ze sprzętem, które przyjmuje nazwę Eskadrylli Lotniczej, nazywanej później Stacją Lotniczą. Komendantem lotniska zostaje kpt.pil. Roman Florer (powstaje tam I Eskadra Bojowa Lotnicza i III Eskadra Bojowa Lotnicza).
XI
- Polski personel lotniczy, którym dowodzi por. pil. Wiktor Robotycki, przejmuje lotnisko z 12 samolotami w Hureczku k. Przemyśla.
3 XI
- Odlot 10 samolotów z polskimi załogami z Hureczka do Krakowa, z których 6 dociera do celu, 2 rozbijają się po drodze, a 2 lekko uszkodzone lądują w Bochni.
5 XI
- Pierwszy lot bojowy polskiego samolotu wojskowego nad Lwowem, po starcie z lotniska Lewandówka. Załogę stanowili por.Stefan Bastyr, por. pil. Janusz de Beaurain. Dla upamiętnienia tego lotu obchodzono w tym dniu, co roku (do 1931 roku) - Święto Lotnictwa Polskiego.
- przejęcie przez ppor.pil. Wiktora Ryla lotniska w Lublinie i utworzenie tam Oddziału Lotniczego w składzie dwóch eskadr.
7 XI
- Sformowanie polskiej 5 Eskadry Lotniczej i III Eskadry Lotnictwa Bojowego.
8 XI
- Pierwszy lot transportowy por.pil. Stefan Steca z pasażerem prof.dr. Stanisławem Strońskim z lotniska Lewandówka we Lwowie do Łańcuta.

DWIE płyty pełne przygód!

Spiralny Świat
L · I · A · T · H

LIATH

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.

Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.

Fantastyczna renderowana grafika z dziesiątkami animowanych postaci.

Nowatorski, stopniowany system podpowiedzi.

Nastrojowa, ilustracyjna muzyka.

Całkowicie po polsku!

Cena 89,90 zł

L.K. Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

Wysyłka do 24 godzin od otrzymania zamówienia!
Do ceny doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 95/98

POLECAMY

RE-VOLT

Re-Volt-ucja?

Re-Volt wielokrotnie przemknął już przez nasze łamy. Parę miesięcy temu pojawił się w dziale "W produkcji", jakiś czas później - w "Za pięć dwunasta". Wreszcie - pokonawszy drogę wytyczoną przez gry najbardziej obiecujące - trafił w pełnej swej krasie na strony przeznaczone recenzjom. Wart jest jednak tego, płaci bowiem bezcenną walutą: radością z gry wręcz wylewającą się od ekranu tytułowego po ostatnie napisy listy płac!

GEM.INI

Re-Volt jest zręcznościówką. Samochodową zręcznościówką; w skrócie - samochodówką. Tych zaś w ostatnim okresie przez moje ręce przeszło sporo; wśród nich hity takiego kalibru, jak Need for Speed: Road Challenge. Wydawać by się więc mogło, że w zestawieniu z nim wszystko automatycznie musi stać gorsze i siłą rzeczy niegodne zainteresowania. A jednak tak nie jest. Być może sprawia to fakt, że gra obecnie omawiana jest inna - szybsza, bardziej kolorowa i - no właśnie, to nieprawdopodobne, ale - znacznie bardziej realistyczna niż ta wspomniana powyżej, a może... słynna Toy-Voltowa magia?

Re-volt to gra szczególna; jest bowiem w istocie czymś w rodzaju interaktywnej reklamy produktów jednego z przedsiębiorców wytwarzających zabawki. Ściślej, chodzi o - jak wszyscy się domyślają - Toy-Volt i jego samochodziki. Samochodziki to jednak nie byle jakie. Mowa o niewielkich, kierowanych radiowo cudeńkach potrafiących rozpędzić się na swych niewielkich kółeczkach do prędkości ponad 50 km na godzinę! Słowem, marzenie wielu zupełnie małych, dorastających i całkiem dorosłych facetów: samochodziki kierowane zdalnie; małe autka wyposażone w antenkę, które robią wszystko, co nakaże im operator!

Robią wszystko, co chcemy? Hm, nie zawsze. W Re-Volt bowiem odnotowujemy jeden z dotychczas ujawnionych przez producentów przypadków, gdy do partii towaru przeznaczonego do pewnego sklepu dosypano zbyt dużą ilością tego tajemniczego specyfiku - "magii" - sprawiającej, że samochodziki owe stanowią nieodpartą pokusę dla wszystkich, którzy się z nimi zetkną. Dzięki temu uzyskały one świadomość, a ta znalazła ujście w jedynym możliwym celu, jaki ma człowiek (bądź samochodzik) w niewoli - ucieczce. Uciekły więc całą sporą grupą, bo w ilości aż 28 sztuk różnych typów. Uciekły zaś po to, by móc ścigać się naprawdę, wszędzie tam, gdzie będą miały ochotę - bez dławiącej świadomości, że w czyichś rękach znajduje się pilot kontrolujący ich zachowanie.

I - trzeba przyznać - ścigają się wyśmienicie. Co więcej, wykorzystując niemal każdy skrawek terenu o możliwie równej nawierzchni, by oddawać się z pasją swemu przeznaczeniu, dały graczom możliwość wypróbowania swych sił na ponad 12-tu torach (plus ich modyfikacje, w tym i odbicia lustrzane względem linii horyzontu!). Piszę "ponad", gdyż w sytuacji, gdy integralną część gry stanowi edytor torów, nie sposób mówić o jakiejś określonej ich liczbie. Wracając zaś do torów i ich wyglądu: nie da się ukryć, że twórcy Re-Volt mają inwencję. Brzęczenie elektrycznych silniczków słychać bowiem zarówno na standardowym amerykańskim osiedlu domków jednorodzinnych, jak i w sklepie z zabawkami, muzeum archeologicznym o śliskich posadzkach, w supermarkecie, słynnym miasteczku duchów na Dzikim Zachodzie i wreszcie nie mniej "słynnym" Toytanicu (mowa o dwunastu torach, gdyż każda z tych scenerii mieści w sobie po dwie trasy). Wszędzie tam maleńkie gumowe kółeczka zostawiają ślady po poślizgach...

Bezpośredni bohaterowie gry, owe maleńkie, stanowiące komputerowe odpowiedniki faktycznie istniejących modeli Toy-Volt samochodziki, to autentyczne dzieła sztuki! Spójrzcie w ramkę: czy te cudeńka o wdzięcznych nazwach Harverster, Candypebbles, Zipper nie są godne, by się nimi zainteresować naprawdę? W tym też momencie z całą mocą ujawnia się jeden, ten reklamowy, charakter gry - doprawdy nikt, kto pojeździ w Re-Volt dłużej niż godzinę, nie będzie wolny od myśli, że on też powinien przejść się do sklepu i oczywiście "tylko" pooglądać ;). Warto też wspomnieć, że nie wszystkie autka są dostępne od samego początku. Początkowo mamy ich zaledwie parę, pozostałe - opakowane w brązowy papier - czekają na ich "otwarcie". Już wkrótce jednak możemy przetestować

większość z nich. A warto zabrać każdy z nowych modeli na jazdę próbną - nie każdy bowiem nadaje się do określonych torów...
Dopasowanie modelu do grupy torów stanowiących określony Cup to połowa sukcesu. W zależności bowiem od współczynników przyśpieszenia, prędkości maksymalnej, wagi, ba - nawet charakteru napędu (napęd na obie osi, a może tylko jedną z nich) - samochodziki będą się rozmaicie zachowywać. I to z tak przejmująco realnym posmakiem, że trudno jest nie ulec złudzeniu, że oto naprawdę kontrolujemy prawdziwe autko. Wystarczy przecież choćby spojrzeć na perspektywę zachowaną na ulicy albo zachowania antenki, jej kołysanie się wywołane nierównościami i kolizjami z elementami torów bądź innymi ścigantami, czy chociażby podskakiwanie się jej zgodnie z siłami odśrodkowymi. Przecież takie samo kołysanie się antenki pamiętam z dzieciństwa, kiedy to wiele wiele godzin spędziłem z kolegami, ścigając się takimi autkami (moja straż pożarna - model Mercedesa z 47 metrową drabiną nie była w nich zbyt dobra, jednak honor zabraniał się wycofać...).

Wyścig w Re-Volt to autentyczne ciągłe wyzwanie. Tu nawet na pozycji pierwszej; więcej - zwłaszcza na pozycji pierwszej - nie można pozwolić sobie na chwilę relaksu. Biorąc bowiem pod uwagę fakt, że przeciwnicy jeżdżą w bardzo inteligentny sposób (i nie są to tylko puste słowa znalezione gdzieś w press-packach - jeździli mądrzej niż McDrive :)) oraz - niespodzianka - to, że na torze rozrzucone są dodatkowe gadżety mogące zadecydować o zwycięstwie - nie można być pewnym niczego! Wrogowie bowiem skrzętnie wykorzystują wszystko, co im wpadnie w łapki, zwykle w sytuacji dla jadącego przed/za nimi najgorszej. Wachlarz dodatków otwierają worki z wodą i fajerwerki wystrzeliwane w jadących z przodu (te ostatnie dodatkowo nakierowują się samoczynnie na cel), pozostawiane za sobą kule do kręgli i urocze plamy oleju, po wynalazki typu dodatkowa bateria (zwiększa prędkość maksymalną) czy podładowanie samochodu w ten sposób, że każdy mijany przeciwnik zostanie poczęstowany iskrą całkowicie rozładowującą - na moment - jego baterie. Dodatkową atrakcją jest tzw. bomba czasowa, kiedy to, tylko przez dotknięcie innego samochodu, możemy pozbyć się zagrożenia eksplozją...

W zasadzie jedynym minusem Re-Volt (oprócz przeciętnego dance, który na szczęście można wyłączyć) jest to, że ze względu specyfikę tematu trudno jest dobrać doń odpowiedni kontroler. Joystick bowiem - mimo że to w zasadzie samochodówka - zdecydowanie odpada: nie sposób się przyzwyczaić do natychmiastowego zrywania przyczepności. Można również wprawdzie grać na klawiszach, jednak w Platinium Cup, gdy trzeba jeździć po bardzo trudnych torach naprawdę szybkimi i łatwo wpadającymi w poślizgi samochodami - przestają się one sprawdzać. Wydaje się więc, że jedynym odpowiednim kontrolerem dla tych malutkich autek będzie coś, co aż nadto przypomina ich pochodzenie - gamepad. Problem tylko w tym, że niewielki procent graczy ma je na stanie.

Podsumowując: Re-Volt jest czymś w rodzaju świetnego DethKarz - tyle że w zabawkowej, co nie znaczy gorszej, skali. I tam bowiem, i tu autka jeżdżą dokładnie tak, jak powinny! Wystarczy spojrzeć na to, jak wspaniale zachowują się po zaliczeniu którejś z przeszkód, na którą nie są w stanie wjechać - odbijają się, kołysząc na delikatnych zawieszeniach - lub jak pięknie spinają się przed startem. Jeśli zaś dodać do tego fakt, że ich specyfika umożliwia bardzo szybkie nabieranie prędkości i niemal natychmiastowe zatrzymywanie się, przestaje dziwić, że jeździ się nimi zupełnie inaczej, niż czymkolwiek innym. Koronnym argumentem świadczącym o jej wyjątkowości jest to, że powstała już lista dyskusyjna maniaków tak gry, jak i w ogóle kierowanych radiowo autek rodem z Toy-Volt. Właśnie ją subskrybuję... ■

Ocena: 9

Plusy:
- fantastyczne, zupełnie niestandardowe ujęcie samochodówki
- świetna, godna naśladowania dbałość o realizm
- rewelacyjna grafika
- mnóstwo wszystkiego! :)

Minusy:
- trudność w doborze odpowiedniego kontrolera

INFO
CD-ACTION

Producent: Acclaim
Dystrybutor: Xxxxxx
Internet: http://www.acclaim.net/games/re-volt
Wymagania: P200, 32 RAM
Akcelerator: wymagany
Demo na CD ?/??

Walka i przygoda
– czy trzeba czegoś więcej?

Fascynujący świat 3D renderowany z detalami w 65000 kolorów
Pełna swoboda ruchów dzięki nowoczesnym rozwiązaniom 3D
Realnie przedstawiony bohater i przeciwnicy (cieniowanie Gouranda)
Dynamicznie zmieniające się położenie kamery
Zróżnicowane techniki walki wręcz, mieczem, toporem i nunchaku
Wiele zagadek i dużo walki

Cena 89,90 zł

Laboratorium Komputerowe Avalon
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów

tel: (17) 85 22 707
email: office@lkavalon.com

całkowicie po polsku
2 płyty CD

Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.
Wymagania: P166, 32 MB RAM, W 95/98

www.lkavalon.com

Panzer General 3D Assault

Trójwymiarowy Blitzkrieg!

Fani strategii osadzonych w realiach II Wojny Światowej nie mogą chyba narzekać na swój los. Producenci dość często myślą o nich i serwują coraz to nowe części kilku znanych cykli, że wymienię tylko serie: Close Combat, Steel Panthers, V for Victory (pamiętacie jeszcze tę rewelacyjną pierkę?), Western Front i oczywiście Panzer General. Właśnie teraz gracze doczekali się kolejnej odsłony tego ostatniego tytułu - Panzer General 3D Assault.

ELD

Która to już odsłona Pancernego Generała? Policzmy... taaak jest, to już siódma część tej serii. Z tym, że jest to piąta gra osadzona w realiach II Wojny Światowej. Sam się dziwię, że jeszcze nie znudził mi się ten cykl. Co powoduje, że nadal jest on tak atrakcyjny dla zapalonych strategów? Może fakt, iż SSI to najlepsi fachowcy od strategii, więc wiedzą, czego gracz oczekuje po dobrej grze. Każda gra z cyklu Generałów jest bowiem lepsza od poprzedniej. Poprawiona grafika, więcej jednostek, scenariuszy i wyższy AI kompa. Jednak chyba autorom to było ciągle mało, gdyż postanowili całkowicie zrewolucjonizować Panzer General. Pomysł całkiem dobry (aczkolwiek i tak twierdzę, że PG 2 to sztuka dla sztuki, ale świat nie stoi w miejscu i chyba pora na jakieś większe zmiany), ale czy udany?

Z początku jakoś nie widać tych rewolucyjnych zmian. No, może poza niemiłą niespodzianką dla posiadaczy gołych i słabiutko uzbrojonych blaszaków. Niestety, jeżeli nie masz karty graficznej z chipsetem Voodoo 2 oraz minimum 64 megasów pamiątek, to zapomnij o Panzer General 3D Assault. Okrutne, ale prawdziwe. W innym przypadku pozostaje Ci tylko wykazywać się anielską cierpliwością, obserwując niemrawe poruszanie się jednostek.

Zakładam, iż jednak dysponujesz odpowiednim sprzętem i zdecydowałeś się na instalację nowego Generała. Po oglądnięciu typowego dla tej serii intra, w postaci filmików historycznych (panowie, ileż można?) przejdziesz do menu głównego. W tym miejscu możesz wybrać którąś z czterech opcji: pojedynczy scenariusz, kampania, Tutorial oraz multiplayer. Warto, abyś tym razem zaczął od Tutoriala, którego przecież nie jestem zwolennikiem. Dlaczego? Ponieważ zmiany w interfejsie i zasadach są na

Pancerny oręż

M4 Sherman

Załoga: 5
Uzbrojenie: 1 działo 75 mm i 3 karabiny maszynowe
Pancerz: maksymalnie 75 mm (wieża)
Prędkość maksymalna: 24-29 mph na szosie, 15-20 w terenie
Zasięg: 100-150 mil
Amunicja: 97 pocisków do działa i 4750 do karabinów maszynowych

MkII Matilda

Załoga: 4
Uzbrojenie: 1 działo kal. ok. 40 mm, 1 karabin maszynowy 7,92 mm
Pancerz: maksymalnie 78 mm
Prędkość maksymalna: 15 mph na szosie, 8 mph w terenie
Zasięg: 160 mil
Amunicja: 93 pociski o działka i 2925 do karabinu

Tiger I

Załoga: 5
Uzbrojenie: 1 działo 88 mm, 2 karabiny maszynowe 7,92 mm
Pancerz: maksymalnie 110 mm (wieża)
Prędkość maksymalna: 37 km/h na szosie i 20 w terenie
Zasięg: 117 km
Amunicja: 92 pociski do działa oraz 5100 do karabinów

tyle duże, że nawet fani Panzera mogą się z początku pogubić. A Tutorial w bardzo przyjemny sposób poinformuje nas, jak giercować w Panzer General 2D Assault, a w dodatku za poligon ćwiczeniowy służy nam scenariusz, w którym przyjdzie nam walczyć o Tobruk. Po odpowiednim przygotowaniu się zachęcam oczywiście do rozpoczęcia kampanii. Jest w czym wybierać, bowiem do dyspozycji podano nam ich aż osiem; pięć stroną aliancką i trzy niemiecką. Cztery z nich są niejako główne (to znaczy dłuższe), a cztery krótsze. Aby było ciekawiej, wcielamy się w nich w postacie historyczne: Pattona, Montgomerego, Guderiana, Rommela, Patcha, Kesserlinga, Leclerca i O'Connora. Już widzę radosne michy fanatyków kunsztu taktycznego Lwa Pustyni ;).

Jeżeli ktoś jednak nie ma ochoty albo czasu na kampanię, to może sobie wybrać któryś z ponad 60 scenariuszy. Przyjemny jest przy tym fakt możliwości bardzo dokładnego skonfigurowania poziomu trudności przez ustalenie wielkości dostaw, doświadczenia dowódców czy ekwipunku jednostek. Tak jak w przypadku poprzednich Generałów, mocnym punktem Panzer General 3D Assault jest z pewnością tryb sieciowy, a zagrać w niego można poprzez LAN oraz TCP/IP. Niestety, możecie się spodziewać dość nieprzyjemnych lagów.

Zamiast jednak dłużej Was zanudzać, skupię się na zmianach, jakie zaszły w Panzer General 3D Assault. Zrezygnowano z Frontu Wschodniego i gracz może jedynie prowadzić walki w Zachodniej Europie oraz Afryce Północnej. Stało się tak dlatego, iż większość graczy i tak "bojkotowała" scenariusze oraz kampanie rozgrywane na Wschodzie w Panzer General 2. O ile jednak jest to bez większego znaczenia dla samego grania, to wprowadzenie Headquarters oraz nowego systemu walki całkowicie zmieniło oblicze Generala. W Headquarters przed i w czasie walki możesz dokonywać wszelkich roszad. Wysyłać zmęczone jednostki na odpoczynek, wprowadzać do walki wypoczęte, dawać odznaczenia i awanse wyróżniającym się Twoim zdaniem dowódcom etc. Po co te awanse i odznaczenia? Ano po to, że koleś, na którego piersi zadynda np. Żelazny Krzyż, ma od razu wyższe morale (a co za tym idzie, również jego podwładni), lepiej walczy (czytaj: bardziej bohatersko ;)) oraz ma większe pole manewru podczas tury. Podczas jednej tury. Drugą istotną zmianą jest nowy system walki. Gracz ma teraz o wiele większą swobodę ruchu. Może wykonać podczas jednej tury kilka ruchów (strzelanie, przemieszczanie); ponadto dodano kilka nowych czynności. Niejako wzorem Close Combat 3, można teraz się okopać (Entrench), użyć kamuflażu (Camouflage), odpocząć (Refit) czy przygotować zasadzkę (Ambush).

Dodanie tych kilku czynności zmienia diametralnie obraz walki oraz stosowaną taktykę. A walki teraz są bardzo ciekawe, ale czy może być inaczej, skoro bierze w nich udział ponad 200 różnych typów wojska? Z tak olbrzymią ilością jednostek chyba nie mieliśmy do czynienia w żadnej grze strategicznej.

Przeobrażeniu uległa również, zgodnie z tytułem, grafika gry. Zamiast ręcznie malowanej, pseudo-trójwymiarowej grafiki mamy pełne 3D. Czy jednak ta zmiana wyszła na dobre Panzerowi, mam wątpliwości. I to z kilku zasadniczych powodów. Taka grafika wymaga potężnego sprzętu. Wiele do życzenia pozostawia też wygląd samych jednostek oraz tła. Piksele w niektórych fragmentach gry są co najmniej sporej wielkości. Zastanawiam się cały czas, dlaczego właściwie wszelkie kanty nie są wygładzone? Skoro gra wymaga akceleratora z 8 MB RAM, to chyba mogę

Pg 3D Assault vs. PG 2

Panzer General 3D Assault
Grafika: 16 bitów, pełne 3D, znakomite trójwymiarowe animacje, wymaga 3 Dfx
Tryby rozgrywki: 8 kampanii na froncie zachodnim (5 aliantów + 3 niemieckie), ponad 60 scenariuszy
Ważniejsze plusy: gracz kontroluje system awansów, nowy system walki

Panzer General 2
Grafika: 8 bitów, ręcznie malowane mapy 2D, animacje 2D
Tryby rozgrywki: 5 kampanii w całej Europie oraz ponad 50 pojedynczych scenariuszy
Ważniejsze plusy: podnoszące się umiejętności jednostek, niektóre jednostki mogą wykonywać więcej niż jeden ruch podczas tury

U góry:
Oto nasze nowe centrum dowodzenia.

Po prawej:
W pojedynkach lotnictwa z artylerią, górą przeważnie są lotnicy.

Generałowie wystąp!

Panzer General
Pierwszy z cyklu Generałów pozwalał nam się wcielić w dowódcę niemieckich jednostek przemierzających wzdłuż i wszerz Europę, a nawet... USA! Grafika jak na tamte czasy oszałamiająca, choć to było tylko zwykłe 2D rozgrywane na heksach.

Allied General
Tym razem dla odmiany walczymy po stronie dobrych, czyli aliantów. Graficznie Allied zbytnio nie różnił się od Panzera, ale poprawiono kilka "błędów taktycznych". Lepiej spisywało się np. lotnictwo, co było kluczem do zwycięstwa w wielu scenariuszach. Prawdziwym rarytasem były scenariusze w Afryce Północnej.

Fantasy General
Nieoczekiwana zmiana miejsc. Seria Generałów tym razem zawitała do świata fantasy. Graficznie nieco tylko lepiej, ale za to podskoczyło, i to dużo, AI komputera. Pamiętam, że sporo nerwów kosztowała mnie przygoda z FG.

Pacific General
Znowu odmiana i wojna pomiędzy USA a Japonią. Spory skok graficzny i wreszcie General zaczyna prezentować się więcej niż ładnie. Ale największą zaletą Pacific General były specyficzne warunki wojny na Pacyfiku, czyli walki na wyspach oraz boje lotniskowców. Pomimo kilku istotnych zalet, w Pacific General szwankował realizm bitew morskich i fani potraktowali go niezbyt łaskawie.

Panzer General 2
Powrót do korzeni. Śliczna, ręcznie malowana grafika pseudo 3D robi nawet teraz znakomite wrażenie. Samo granie jest jeszcze lepsze. Dużo kampanii, scenariuszy oraz olbrzymia ilość jednostek oraz wysokie AI kompa to w największe plusy PG 2.

People General
Tym razem coś dziejącego się w przyszłości. XXI wiek i wojna zjednoczonego Świata ze złymi czerwonymi Chińczykami. Bardzo ciekawe rozwiązania dotyczące jednostek powietrznych. Grafika bardzo podobna do Panzer General 2.

Panzer General 3D Assault
I oto Panzer w nowym, trójwymiarowym wcieleniu. Jaki jest, możecie przeczytać obok.

U góry po prawej: Spitfire vs. BF 110, kto będzie lepszy?

wymagać dokładnego pokrycia wszelkich tekstur? A tu nic z tego... Prawdę mówiąc, spodziewałem się o wiele lepszej grafiki.

Zdecydowanie lepiej wypadają już same animacje jednostek. Przynajmniej jednostek lotniczych, bo animacje czołgów są takie

sobie. Animacje samolocików to pełen odjazd. Bardzo mi się podoba, jak wchodzą w wiraże albo nurkują na cele naziemne (BTW: dlaczego klasyczne bombowce nurkują identycznie jak nurkowce?). Niesamowicie wyglądają również... kładące się na ziemi cienie lecących samolotów. Co ciekawe, "falują" one w czasie przelatywania nad pagórkami! Wszystkie jednostki oczywiście dymią lub płoną efektownym ogniem (to akurat udało się programistom SSI) oraz ładnie strzelają. W sumie jednak animacje też stoją tylko (lub aż) na niezłym poziomie.

Całkowitemu przeobrażeniu uległ interfejs. Podobnie jak to ma miejsce w przypadku grafiki, nowy jest jednak moim zdaniem gorszy od starego. Zamiast, jak to miało we wszystkich poprzednich częściach, umieścić ikonki z boku ekranu, wrzucono je na poziomy pasek u dołu. Problem tkwi, jak zwykle, w wydawać by się mogło, szczegółach. Otóż ten pasek jest za szeroki i zajmuje jakąś 1/3 ekranu. Przeszkadza to w grze jak diabli! Czy to było potrzebne? Czy stare rozmieszczenie ikonek było niefunkcjonalne? Wątpię. Jeszcze większy problem ma związek z grafiką 3D i lotnictwem. Bardzo ciężko jest ustalić (chyba że ktoś ma takiego "trójwymiarowego nosa" ;)), na jakim heksie "wylądujemy" samolotem.

Denerwujące jest, gdy zamiast dokładnie nad np. jednostką piechoty, znajdziemy się nad baterią artylerii przeciwlotniczej. Naprawdę trzeba kilku godzin gry, aby uzbroić się w tego "trójwymiarowego nosa" i trafiać naszym samolotem dokładnie tam, gdzie chcemy. Mam również zarzuty co do poruszania się po Headquarters. Wiem, że tak wygląda to efektownie pod względem graficznym, ale wolałbym się poruszać po zwykłych, prostych ikonkach.

Po tylu żalach pora chyba na jaśniejsze punkty Panzer General 3D Assault. Należy do nich z pewnością muzyka i dźwięk. Muzyka składa się z typowych, wojskowych, pełnych polotu marszów. Wypadałoby w takt tej muzyki wziąć karabin do ręki, plecak na plecy i maszerować dziarskim krokiem ;). Chociaż po kilku godzinach gry z radością zdejmowałem słuchawki, a do paszczy odtwarzacza wędrował kompakt z nieco inną muzyką. Dźwięk co prawda nie może równać się z tym z Close Combat, ale na tle grafiki i tak jest znakomity. Odgłosy przemieszczających się i strzelających jednostek są palce lizać, a nurkowanie samolotów stanowi bezsprzecznie największy atut oprawy dźwiękowej.

Po kilku dniach obcowania z Panzer General 3D Assault czuję pewien niedosyt. Jak by nie było, gra jest bardzo dobra w swoich założeniach i zmiany w systemie walki uatrakcyjniły Generała - ale jednocześnie niezbyt dobra grafika i interfejs powodują, że gra jest mniej zabawna. Na ostateczną ocenę wpływają także olbrzymie wymagania sprzętowe.

Ocena: + 7

Plusy:
- dźwięk i muzyka
- duża liczba kampanii oraz scenariuszy
- ciekawy system awansów dowódców jednostek
- niezłe animacje
- nowy system walki
- postacie historyczne

Minusy:
- olbrzymie wymagania sprzętowe!!!
- trochę szwankuje interfejs
- grafika mimo wszystko nieco poniżej oczekiwań

INFO CD-ACTION

Producent:	SSI
Dystrybutor:	Play It, tel. (018) 4440560
Internet:	http://www.panzer3.com
Wymagania:	P II 233, 64 RAM, Win 95/98, CD x8, karta muzyczna
Akcelerator:	Voodoo 2

CD-ACTION POLECAMY

Driver

GTA w 3D

Kiedy półtora roku temu pojawiło się GTA, narobiło na rynku niezłego zamieszania. Już sama jej założenia mogły budzić kontrowersje - w końcu złodzieje samochodów zbyt pozytywnymi bohaterami nie są... Ale stanie po drugiej stronie barykady to tylko jeden z elementów, który zapewnił sukces tej grze. Równie istotne były bowiem niemal ciągłe policyjne pościgi, czy swobodna jazda po wielkich miejskich aglomeracjach. Niedosyt mogła pozostawić chyba tylko niezbyt efektowna grafika oraz fakt, że całą akcję obserwowało się z dość dużej odległości, co w dobie wielkiej popularności FPP nie każdemu musiało odpowiadać.

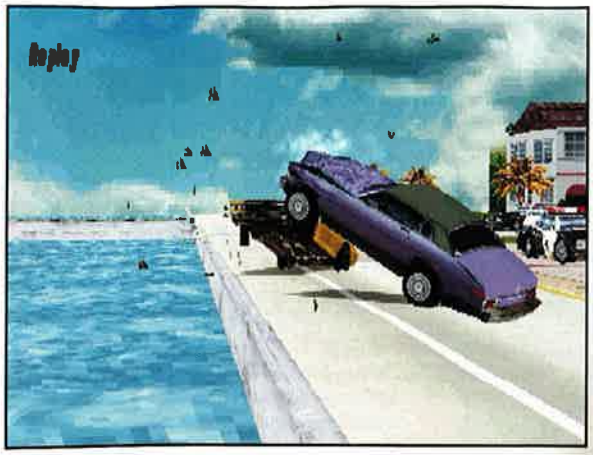
McDrive

Obecnie na scenę wchodzą jednak przygody niejakiego Tanner, które to na podstawie reklam tudzież materiałów prasowych najprościej scharakteryzować można właśnie jako GTA, przeniesione w trzy wymiary. To, co rzuca się bowiem w oczy przy oglądaniu dowolnego screenu z gry, to typowy dla gier TPP widok, czyli z kamery umieszczonej za samochodem. Ale to nie wszystko - wystarczy bowiem grę uruchomić, by odkryć coś znacznie dla lubiących samochody lepszego! Kamerę można bowiem umieścić i wewnątrz wozu, co dość jednoznacznie sugeruje znacznie większą dbałość twórców o realizm jazdy... Zanim jednak przejdę do opisu wrażeń dostarczanych graczowi w trakcie zabawy w Drivera, pozwolę sobie przedstawić kilka ogólnych informacji o grze, zaczerpniętych z materiałów prasowych. Na początek lokacje - w trakcie gry odwiedzamy cztery wielkie amerykańskie miasta: San Francisco, Miami, Nowy Jork oraz Los Angeles. Biorąc pod uwagę ich całkiem pokaźną wielkość (oczywiście w grze) ich liczba jest jak najbardziej wystarczająca. Tym bardziej, że postarano się o dość dużą ich zgodność z oryginałami. Wprawdzie nie ma co

liczyć na dokładne oddanie położenia koszy na śmieci, ale co ważniejsze "znaki szczególne", w rodzaju Złotych Wrót, czy Empire State Building, odnajdzie się bez trudu.
Drugim wartym wspomnienia motywem jest sama postać głównego bohatera. W przeciwieństwie do GTA, gracz nie wciela się bowiem w skórę początkującego samochodziarza, a - uwaga, uwaga - policjanta! Jak się to ma do wcześniejszych informacji o podobieństwie do Grand Theft Auto? Ano zwyczajnie - rzeczony Tanner dostaje bowiem zadanie rozpracowania wielkiej organizacji przestępczej, która swoje korzenie zapuściła także i w policji. A jedynym na to sposobem jest zejście do podziemia i wcielenie się w rolę "kierowcy do wynajęcia", który za drobną opłatą odbierze "wycieczkę" spod banku, czy dostarczy w umówione miejsce nowiutkiego rumaka z kogutami na dachu. Tak więc, mimo zamiany stron, istota gry

U dołu:
Kto powiedział, że policjanci nie muszą mieć licencji pilota?

pozostaje właściwie taka sama - jedyne, co dzięki niej osiągnięto to ciekawa fabuła oraz brak zarzutów o propagowanie działań sprzecznych z prawem. Chociaż, tak między nami mówiąc, to działań z nim zgodnych w Driverze de facto nie ma, a spotkanie się z wozami pościgowymi jest równie niemiłe, jak i w przypadku potępianego przez wszystkich GTA... Trzecią, przewijającą się przez zapowiedzi, informacją są bardzo duże możliwości edycji powtórek - łącznie z możliwością ich zapisywania i przechowywania jako dziedzictwo dla późniejszych pokoleń. I nie byłoby w tym pewnie nic specjalnego, gdyby nie wspomniany już realizm. Dzięki niemu wyglądają one bowiem praktycznie identycznie z filmami z lat siedemdziesiątych, kiedy to na drogach w Stanach królowały potężne bulgocące silniki z dołączonymi czterema kółkami i kabiną kierowcy. Takie rzeczy, jak poślizgi, darcie opon, loty, czy odpadające dekle są w tej grze na porządku dziennym!



I nie jest to jedynie puste hasło z kolejnego prospektu reklamowego. W Driverze nie ma bowiem co marzyć o ucieczce przed policją (w każdym razie poza drobnymi wyjątkami, jak na przykład dostarczenie komuś rajdówki - a pościg mamy gwarantowany praktycznie w każdej misji, bo bez przekraczania dozwolonych prędkości nigdzie się nie zdąży) jedynie dzięki depnięciu na gaz. Szybkość wozów pościgowych jest bowiem zazwyczaj identyczna z naszą i jedynym wyjściem jest, albo kluczenie, choć dzięki wysokim umiejętnościom ścigających trzeba się przy tym nieźle wysilać, albo jazda pod prąd - tutaj o błędy pościgu jest wprawdzie prościej, ale za to znacznie wzrasta prawdopodobieństwo natknięcia się na blokadę... Niektóre z nich można wprawdzie dość łatwo wyminąć, ale w większości wypadków bez rys na masce raczej się nie obejdzie.

Te rzeczy są jednak i tak dodatkiem do najważniejszej, czyli samej jazdy. Ta jest bowiem nie tylko bardzo realistyczna (ale się powtarzam...), ale przede wszystkim sprawia wielką radość! Już samo patrzenie na pracujące podwozie, na wylatujące w powietrze parkometry (w końcu na chodniku nie ma tłoku, nieprawdaż?), wsłuchiwanie się w odgłos pracującego silnika wywołuje bardzo przyjemny dreszczyk. A przecież obserwacja to dopiero początek! W końcu w trakcie "kampanii" liczy się przede wszystkim terminowe wykonywanie zleceń. Właśnie - terminowe! Dzięki bardzo sensownie dobranym limitom czasowym o nudzie nie ma po prostu mowy! Grozi nam - co najwyżej - nadmiar wrażeń!!!

A skoro już jesteśmy w temacie zarysowań lakieru - firma za Driverem stojąca, czyli Reflections, popełniła swego czasu takie cudo jak Destruction Derby, a co za tym idzie w kwestii "zarysowań" (delikatnie powiedziawszy, choć słowo "Destruction" ma raczej znaczenie nieco dosadniejsze) pewne doświadczenie ma. I żeby nie było niedomówień - jest ono tutaj jak najbardziej widoczne! Fakt, że nasze autko jest może nieco zbyt wytrzymałe, ale i tak wgniecenia pojawiają się na nim w tempie dość zastraszającym - zwłaszcza w przypadku misji połączonych, kiedy to trzeba wykonać kilka jazd bez naprawy... Na szczęście większość misji to jedynie wyścig z czasem, a nie rozpadem wozu. Wyścig nieźle zresztą urozmaicony - oprócz już wspomnianych przewozów pasażerskich zdarzają się bowiem takie perełki, jak pościg za wagonem torowej kolejki napowietrznej (niemal jak we Francuskim Łączniku z Jimmem Hackman), czy odbijanie więźnia z policyjnego transportu. Właściwie spokojnie można zaryzykować twierdzenie, że jeśli w jakimkolwiek filmie widzieliście coś wartego uwagi (i realnie dającego się wykonać - w końcu gra jest bardzo mocno osadzona w realiach obowiązujących u nas praw fizyki...) z jadącym samochodem w roli głównej to w Driverze zostało to uwzględnione!

Po lewj:
Równie efektowne stłuczki są na porządku dziennym.

Ale gra Reflections to nie tylko główna kampania. W głównym menu dostępna jest bowiem także i pozycja o nazwie brzmiącej w tłumaczeniu jako coś w rodzaju Zabaw za Kółkiem. Kryje się ich tam całkiem sporo - od zwykłej jazdy na czas po wytyczonym torze, poprzez zbieranie tworzących trasę punktów nawigacyjnych, aż do ucieczki policjantom, czy pogoni innym samochodem - właściwie wszystkie atrakcje, jakich może nam ta gra dostarczyć, zostały tam zawarte, umożliwiając raczenie się samą przyjemnością z jazdy bez zbędnego balastu towarzyszącej zejściu do ukrycia fabuły.

Równie istotną pozycją menu głównego jest zresztą także i trening - pozwala nie tylko "poczuć" swój wóz, ale przede wszystkim poznać wymagania czekającego nas przed rozpoczęciem kampanii testu. Tak, tak, nie ma lekko - szef sadza nas bowiem za kółkiem stojącego na podziemnym parkingu wozu i po podaniu wymagań zaczyna odliczać sześćdziesiąt sekund... Powiem tyle - jest to może i dobry sposób na wymuszenie treningu, ale takie parugodzinne (bo i tyle czasu może zająć przyswojenie sobie poszczególnych "figur" akrobacji samochodowej) jest dla wielu bardzo, ale to bardzo irytujące...

Nie jest to jednak jedyne "potknięcie" twórców. Zastrzeżenia budzi również jakość co niektórych filmików. Owszem, od strony dźwiękowej błędów brak - perfekcyjny jest zwłaszcza slang biorących w nich udział "aktorów" - ale uczestniczące w nich postacie niekiedy swoją sztucznością wprost porażają. Wiem, że stworzenie realistycznie poruszających się osób najprostsze nie jest, ale jeśli coś jest aż tak sztuczne, to ciężko tego nie zauważyć - tym bardziej, że część z nich jest mimo wszystko całkiem, całkiem...

Te dwa małe zgrzyty są jednak, w porównaniu do wielkiej grywalności Drivera, właściwie nieistotne. W końcu w samochodówce najważniejsza jest sama jazda, a płynącą z niej przyjemność, jej dynamikę oddano perfekcyjnie. Stąd też i poparta znakiem jakości dziewiątka - lepszego tytułu tego typu na PC po prostu nie ma!

Reflections - historia gier

Firma powstała jakieś czternaście lat temu - już sam jej wiek sugerować może jakieś znaczne osiągnięcia w przeszłości. Tak też zresztą w istocie było. Jest ona bowiem odpowiedzialna między innymi za Shadow of the Beast, grę, która na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych ugruntowała pozycję Amigi jako idealnej platformy do gier. Równie udane wejście firma miała i w przypadku konsoli Sony Playstation - Destruction Derby to w końcu również pozycja klasyczna...

Ocena: 9

Plusy:
- duży realizm jazdy
- dynamika
- cztery duże miasta
- rozgałęziona kampania
- tajne gry poboczne
- rozbudowany system powtórek
- grywalność

Minusy:
- zaczyna się od testu...
- średnia jakość filmików

INFO CD-ACTION

Producent:	GT Interactive
Dystrybutor:	L.E.M. Tel.(022) 6428165
Internet:	http://www.gtgames.com
Wymagania:	Win 95/NT 4.0, Pentium 166, 32MB RAM
Akcelerator:	Tak

Demo na CD ?/??

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax: (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21
LICOMP • EMPiK • MULTIMEDIA
WWW: http://www.lem.com.pl • eMail: lem@lem.com.pl

SPOTKAJ RAYMANA I JEGO NIEZWYKŁYCH PRZYJACIÓŁ W CAŁKOWICIE NOWYM I OSZAŁAMIAJĄCO KOLOROWYM, TRÓJWYMIAROWYM ŚWIECIE !

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry.

Wszystkie użyte nazwy, loga oraz znaki firmowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnego zezwolenia jest prawnie zabronione.

CD-ACTION POLECAMY

Homeworld

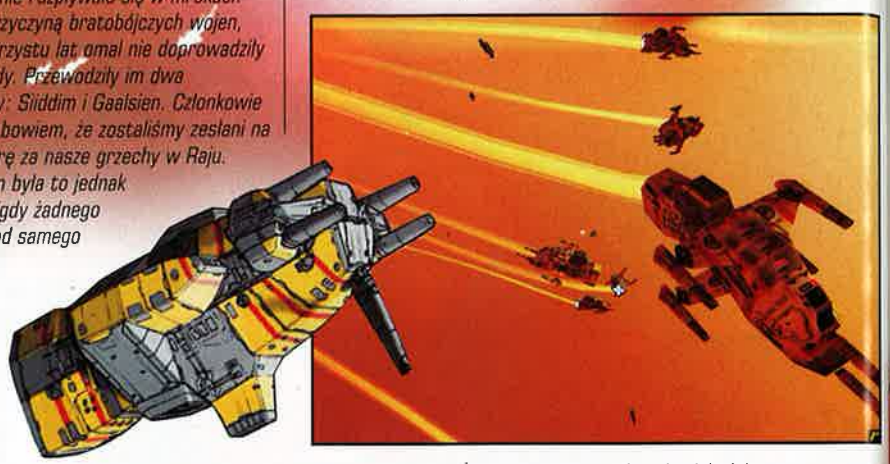
Przeszłość i przyszłość

Nieczęsto zdarza mi się zobaczyć coś na prawdę wielkiego. Powiem więcej - ostatnio należy to do coraz większej rzadkości, zwłaszcza jeśli chodzi o gry. Branża nasza cierpi bowiem na wielkie sequelstwo i chociaż wiele z nich robi wrażenie bardzo dobre - vide choćby ostatnie wejście kontynuacji Age of Empires czy System Shocka - to jednak czasami ma się ochotę na coś nowego. Tym bardziej, że jest przecież jeszcze tyle nie wykorzystanych tematów, które tylko czekają na swe odkrycie... Jednym z nich jest bez wątpienia przestrzeń i toczone w niej zmagania.

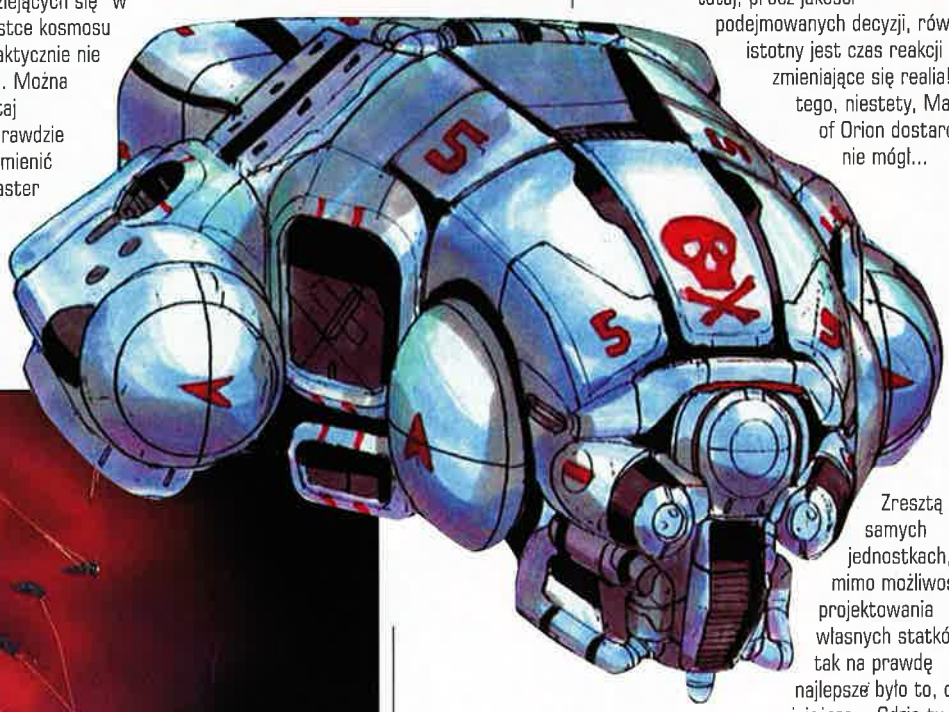
ALLOR

Kharakid to stara planeta u kresu swego życia. Po prawie siedmiu miliardach lat jej powierzchnię stanowią wszechobecne pustynie, a jedyne obszary nadające się do zamieszkania to bronione przez wodę bieguny. Ich powierzchnia jest jednak bardzo ograniczona, a o ekspansji w kierunku równika można jedynie marzyć - przy temperaturach dochodzących do punktu wrzenia wody, życie jest tam po prostu niemożliwe. To jednak jedyne, co nam pozostało. To nasz obecny dom, do którego zostaliśmy wypędzeni dawno, dawno temu. Nasze korzenie leżą jednak gdzie indziej, na Hiigara, w Ojczyźnie...

Zanim jednak nie odkryliśmy - przez przypadek, zwykłą awarię jednej z sond kosmicznych, która miast badać swym potężnym radarem przestrzeń, skierowała go w kierunku powierzchni naszej planety - statku naszych przodków, nasze pochodzenie rozpływało się w mrokach dziejów. Było przyczyną bratobójczych wojen, które w ciągu trzystu lat omal nie doprowadziły do naszej zagłady. Przewodziły im dwa największe klany: Siiddim i Gaalsien. Członkowie Siiddim uważali bowiem, że zostaliśmy zesłani na ten świat za karę za nasze grzechy w Raju. Według Gaalsien była to jednak herezja, gdyż nigdy żadnego Raju nie było i od samego początku zostaliśmy stworzeni tylko po to, by cierpieć...



Rasowych gier strategicznych "dziejących się" w pustce kosmosu praktycznie nie ma. Można tutaj wprawdzie wymienić Master of Orion, ale co to za kosmos, który ma jedynie dwa wymiary? Przecież na dobrą sprawę jest to jedynie walka morska, tyle że zamiast niebieskiego koloru wody mamy czarną pustkę! W dodatku walka w turach, mimo iż ma wielu zagorzałych zwolenników, tak naprawdę z rzeczywistością bardzo niewiele ma wspólnego... W końcu, w czasie potyczek, nie można liczyć na dowolnie długi czas do namysłu - tutaj, prócz jakości podejmowanych decyzji, równie istotny jest czas reakcji na zmieniające się realia! A tego, niestety, Master of Orion dostarczyć nie mógł...



Zresztą i w samych jednostkach, mimo możliwości projektowania własnych statków, tak na prawdę najlepsze było to, co najcięższe... Gdzie tu miejsce na jakąś wymyślną taktykę? Tyle, że tak na prawdę trudno to było uznać za wadę gry, będącej w głównej mierze symulacją ekonomiczną, gdzie ostateczną wygraną można było sobie zapewnić jedynie poprzez potężną rozbudowę zaplecza - z flotą mającą wspólnego raczej niewiele...

Trochę bliższy rzeczywistości był osadzony w świecie Gwiezdnych Wojen Rebellion. Walka odbywała się w nim już w czasie rzeczywistym, a

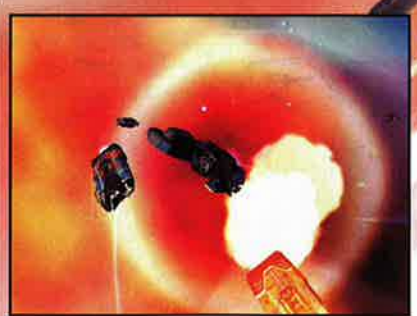
statki mogły się poruszać w trzech wymiarach. Niestety, ten całkiem dobry pomysł został wspaniale zniweczony przez fatalne wykonanie i równie beznadziejny interfejs. Zresztą i w tej grze bardzo duży nacisk położono na stronę ekonomiczną, a żeby grę bardziej pogrążyć, warto wspomnieć, że i ona cierpiała na wcale nie mniejsze kłopoty ze sterowaniem. Tak więc osobiście, nawet mimo osobistych ciągotek do tego świata, zbyt wiele przy nim nie posiedziałem - a gdyby nie obecność X-Wingów i TIE Fighterów nie posiedziałbym pewnie wcale...

Przed zagładą uratował nas mały klan zamieszkujący w Tiir, który w roku 810 wymyślił proch. Dzięki niemu zdołał się oprzeć większym klanom i zakończyć wyniszczający nas konflikt. Nastał czas rozwoju naukowego. Czas Rozumu, zwieńczonego wysłaniem w Przestrzeń pierwszego satelity. Start ten naznaczony został jednak śmiercią Per Doine'a, który modląc się do ostatniej chwili próbował powstrzymać odliczanie - przestał dopiero, gdy pracujące silniki zamieniły go w niebyt...

Udało się jednak uniknąć czegoś znacznie gorszego - dzięki przytomności Technokratów zawiadujących startem, przybyłe z nim tłumy protestujących powstrzymano jedynie rzeczowym dialogiem, mimo iż z początku zanosiło się na masakrę...
Najdziwniejsze wydawało się jednak to, że aż tylu z naszych przyłączyło się do kogoś głoszącego, że Bogowie nie wybaczą nam kolejnego grzechu i tym razem zostaniemy przez nich unicestwieni... Nikt rozsądnie myślący w to, nie wierzył i w ciągu kolejnych lat rozpoczęliśmy regularną eksploatację najbliższej nam Przestrzeni.

O porządnej strategii z Przestrzenią w roli głównej można było sobie do niedawna jedynie pomarzyć. Na szczęście, mimo tak wielkiego pędu ku powielaniu starych wątków, znalazł się ktoś, kto rzucił się w niezbadane dotychczas rejony. W efekcie powstał Homeworld, będący pierwszą, prawdziwą strategią dziejącą się w kosmosie. Zanim jednak przejdę do jej opisu, chciałbym poświęcić chwilę na jedno uściślenie - konkretnie, co rozumiem pod pojęciem "prawdziwą". Otóż przede wszystkim wszelkie jednostki

powinny dysponować pełną swobodą ruchu - w Przestrzeni nie ma przecież żadnej szczególnie wyróżnionej płaszczyzny,a co za tym idzie przybliżenie walki przy pomocy jedynie dwóch wymiarów jest równie realistyczne, jak dajmy na to walka morska na prostej (bo to zostanie z morza po obcięciu jednego z wymiarów). Poza tym ważny jest brak tur - w końcu ma to być walka jak najbardziej rzeczywista, a nie jakieś zmutowane szachy. Ograniczono też rolę ekonomii - wojskowi nie martwią się przecież o budowę fabryk, tylko o



Ocena: 10

Plusy:
- prześliczna grafika
- super muzyka
- klimat!
- pełna swoboda
- świetnie pokazane różnice wielkości
- perfekcyjne walki z mnóstwem jednostek
- bezproblemowy interfejs
- mówiłem już o klimacie?
- dobra sieciówka
- dołączony edytor
- dwie mocno różniące się strony
- ech, ten klimat...

Minusy:
- niesamowity żżeracz czasu!

odpowiednie wykorzystanie ich produktów! Nie wyczerpuje to oczywiście wszystkich życzeń, ale i tak daje w miarę dokładny rysopis rasowej - kosmicznej strategii, jakiej niestety do tej pory na rynku nie było. I nie byłoby pewnie jeszcze długo, bo zapowiadający się od dłuższego już czasu niemal idealnie Babylon 5 został ostatnio skazany na kasację, gdyby nie ciche nadejście Homeworlda - nota bene wydanego również przez Sierrę!

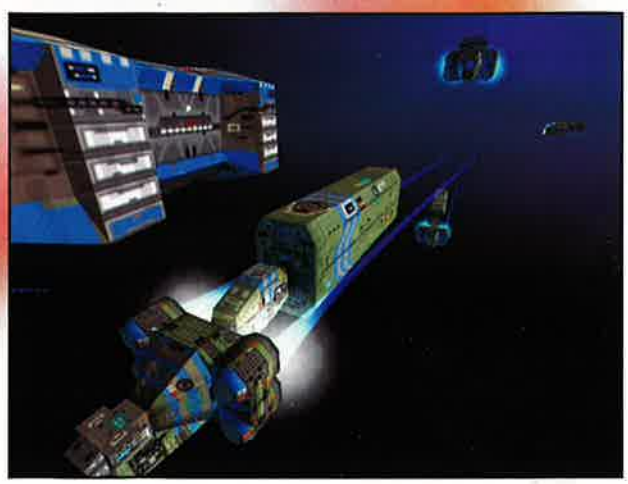
Niewiele później przyszło odkrycie statku naszych Przodków, a wraz z nim Kamienia Drogi z zaznaczonym na nim położeniem naszej Ojczyzny, Hiigary. Nie tylko rozstrzygnęło to ostatecznie kwestię naszego pochodzenia, ale i zjednoczyło nasz lud - mieliśmy bowiem wspólny cel: powrót. Przez osiemdziesiąt lat tworzyliśmy na orbicie Matkę - wielki statek kosmiczny, którym część z nas miała wrócić na Hiigarę. Cztery pokolenia urodziły się pod nocnym niebem, rozświetlanym blaskiem naszego nowego księżyca - budujących Matkę stoczni Scaffold.

W końcu nadszedł czas próby, pierwszego odłączenia. Na polecenie Karan Sjet, kobiety, która poświęciła swe ciało, by Matka mogła mieć duszę, po raz pierwszy zdaliśmy się jedynie na nasze własne systemy. Po testach podstawowych przyszedł czas na najważniejszy - napędu nadprzestrzennego. O tyle ważny, że to dzięki niemu mieliśmy dotrzeć do Ojczyzny, a zasadę jego działania znaliśmy jedynie empirycznie - z paru testów, dzięki którym mogliśmy skopiować napęd ze statku naszych Przodków i przystosować go do przemieszczania Matki.

Ale napęd działał. Nie był jeszcze zbyt dobrze skalibrowany, gdyż wyszliśmy w miejscu innym od zamierzonego, ale sam skok się udał! Niestety, mający na nas czekać statek zaopatrzeniowy nie dawał znaków życia... Jedyne, co odebraliśmy to sygnał automatycznego nadajnika... Wysłana w tamto miejsce sonda przekazała nam obraz jeszcze gorszy - obraz zniszczeń powstałych w wyniku ataku broniami energetycznymi...
Czyżby Per Doine miał rację?

Pierwsze wrażenie, jakie ciśnie się na usta, po zainstalowaniu tej gry i wybraniu treningu, dotyczy grafiki. Jest po prostu prześliczna! Majestatyczny "rogal" głównego statku robi wrażenie wprost niesamowite, zwłaszcza że dzięki pełnej swobodzie w ustawieniu kamery można go oglądać z dowolnej strony i w niemal dowolnym powiększeniu. Ale ta swoboda oglądania to dopiero wierzchołek góry lodowej! Bardzo szybko w polu widzenia lądują bowiem dużo, dużo mniejsze myśliwce, które w porównaniu do Matki są wręcz malutkimi punkcikami!

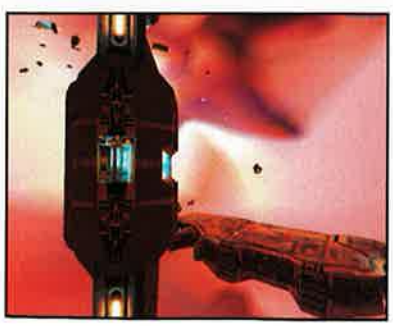
Wystarczy się jednak tylko do nich zbliżyć, a wychodzi prawda o wiele piękniejsza - one wcale nie są punkcikami, przedstawiono je z równie wielką dbałością o szczegóły, a jedynie wielka różnica w wielkościach powoduje, że przy Matce wyglądają na coś niewartego uwagi! Później dochodzi oczywiście dużo więcej jednostek, ale jedno zostaje zachowane - skala. Nie ma już takich błędów, jak Battleship trochę tylko większy od Tanka w Starcrafcie - tutaj różnica między Niszczycielem, a myśliwcem jest jak najbardziej namacalna i nie trzeba wysilać swej wyobraźni, by ją zobaczyć!
Ale sama swoboda w ruchu kamery oraz perfekcyjne oddanie wielkości jednostek na długo nie wystarczy. Na szczęście swobodę



zachowano również w przypadku ruchu. Tak, tak - mamy tutaj pełny trójwymiar!!! Dlatego też tak istotne jest rozpoczęcie spotkania z tą grą od treningu - sterowanie odbiega bowiem (równie dobrym słowem byłoby tutaj "rozszerza", ale ze względu na nieszablonowe podejście do kamery -"odbieganie" lepiej przygotowuje gracza na czekające go zmiany przyzwyczajeń) dość znacznie od ogólnie przyjętych w tym względzie standardów stosowanych w grach 2D. Nie znaczy to, że starano się je jakoś udziwnić - wszystko jest tu bardzo logiczne i po krótkim treningu jak najbardziej oczywiste! Tyle tylko, że ze względu na nowatorstwo podstawy trzeba sobie jednak przyswoić i to najlepiej, by uniknąć frustracji, przed rozpoczęciem głównej kampanii...

Te parę "straconych" chwil odpłaca się jednak z kilkoma nawet nawiązkami. W walce liczy się bowiem każda sekunda, a wszelkie opóźnienia w wydawaniu rozkazów mają następstwa raczej niezbyt przyjemne. Na szczęście, po treningu nie jesteśmy od razu rzucani na głęboką wodę i parę pierwszych potyczek ma charakter niemal treningowy. Spokojne wejście w świat walki w trzech wymiarach jest o tyle istotne, że w Przestrzeni nie ma się przecież gdzie ukryć, nie ma terenu strategicznie lepszego. Owszem, dzięki wykorzystaniu meteorów, tudzież planetoid można zyskać na zaskoczeniu, ale to właściwie wszystko - o barykadowaniu się za murami, nie ma nawet co marzyć! Nie znaczy to jednak, że walkę automatycznie wygrywa strona mająca przewagę liczebną. Dzięki kilku rodzajom szyku (łącznie z "customem", który można stworzyć samemu) oraz trzem poziomom "agresywności" ma się na samą walkę wpływ bardzo duży - w ostateczności można wydać nawet rozkaz zderzenia się z wrogiem! Jedyny problem - to się w tym wszystkim połapać...

W walce może bowiem brać udział nawet i pięćdziesiąt jednostek z jednej strony (więcej pewnie też, ale sprawne dowodzenie taką masą to już tylko pobożne życzenie...), a że każda z nich strzela, lata i w ogóle stara się stosować do naszych rozkazów - na ekranie mamy w najlepszym wypadku mały chaosik. Na szczęście, dzięki możliwości wydania rozkazu atakowania wielu jednostek oraz wspomnianym już formacjom i poziomom agresywności ma się nad tym całkiem sporą kontrolę. Jej utrzymanie wymaga jednak uważnego wsłuchiwania się w głosy naszych wojsk - zostawienie ich samemu sobie nie jest bowiem, zwłaszcza w przypadku sił lekkich, pomysłem najlepszym, zwłaszcza gdy jedna z grup informowała o braku paliwa... Pełna orientacja nie jest wcale taka prosta nawet i przy braku bariery językowej, gdyż przy ogólnym zgiełku dochodzącym z głośników i nie mniejszym panującym na ekranie (a swoją drogą to tak pięknie i dynamicznie przedstawionej walki nie powstydziłby się i niejeden film SF ostatnich lat!) trzeba się wykazać nie lada podzielnością uwagi i szybkością działania!



Najgorsze nas jednak dopiero czekało... Po odparciu ataku wroga i przejęciu czarnej skrzynki, pośpieszyliśmy bowiem z powrotem w kierunku Kharakid, by ostrzec naszych współziomków. Było już jednak za późno... Scaffold przestał istnieć... Na Kharakid szalały burze ogniowe... Nie odbieraliśmy nawet sygnałów z automatycznych nadajników... Nasza rasa została całkowicie zniszczona - ocalała jedynie Matka...
Ale to ona była przyczyną naszego upadku! To jej budowa pogwałciła podpisany przez naszych przodków tysiące lat temu pakt, zakazujący nam podróży w Przestrzeni!
A Per Doine miał rację!!!

Jednak walka, mimo iż jest w Homeworld najważniejsza, nie jest naszym jedynym zadaniem. Dochodzi do niej bowiem jeszcze zbieranie surowców oraz dbanie o rozwój. Ten ostatni, mimo iż dość rozbudowany (coś koło dwudziestu technologii) zbyt wiele uwagi jednak nie wymaga - wystarczy dbać o spokój naukowców na statkach badawczych, a oni swoje zrobią już automatycznie.

Co innego surowce. Po pierwsze trzeba się postarać o flotę zbieraczy, a po drugie - zapewnić jej ochronę. Teoretycznie jest to dokładnie to samo, co w przypadku prowadzenia badań, ale niestety tak łatwo nie jest... Surowce znajdują się bowiem zazwyczaj dość daleko od Matki, a co za tym idzie na szybkie dosłanie posiłków lepiej nie liczyć. Trzeba je więc od razu wysłać w pole i to w ilości wystarczającej do odparcia ewentualnych ataków wroga. A czym grozi rozdrobnienie wojsk, pisać chyba nie muszę...

Taki schemat - walka, zbieranie surowców i niezbyt rozbudowane wymyślanie - coś niektórym przypomina... Hm, czyżby był to kolejny RTS? Na szczęście nie. Już prędzej RTWG, gdyż taktyka ma tutaj dużo więcej do powiedzenia niż szybkość wydobywania surowców. Te ostanie są bowiem ściśle limitowane i zbiera się je bardzo długo - wystawienie choćby jednego nowego dywizjonu myśliwców (czytaj: dwunastu Interceptorów) trwa zbyt długo, by w trakcie ataku na Matkę mogły one coś zmienić.
Jest jeszcze i druga, bardzo ważna różnica - w Homeworld nie ma czegoś takiego, jak rozpoczynanie nowej misji od zera. Przed kolejnym przelotem w nadprzestrzeni jednostki są bowiem wciągane na pokład Matki (te mniejsze, bo większe mają własny napęd nadprzestrzenny), a po przybyciu na miejsce w ciągu paru chwil Flota jest już w pełni rozwinięta! Nie trzeba niczego budować, co najwyżej uzupełnić straty (choć to lepiej zrobić przed wejściem w nadprzestrzeń, by w nowe miejsce przybyć w pełni sił).

Bogowie nie przebaczyli nam ostatniego naszego występku...
Ale jeszcze się nie poddamy... Jeszcze mamy szansę... nasza Ojczyzna... Hiigara.

Gra jest WIELKA.

Wprawdzie raz to już ostatnio pisałem (przy System Shocku 2), ale i obecnie robię to z pełną świadomością. Tym bardziej, że prócz świetnego wykonania Homeworld wnosi do gier coś nowego - pełną swobodę ruchu. Ale podobnie jak to miało miejsce w Shocku, tak i tutaj największe wrażenie robi tak na prawdę dopiero połączenie świetnej grafiki, ekstra muzyki i perfekcyjnie rozwiązanej walki z czymś znacznie mniej namacalnym - nastrojem. Owszem, bez tych składników nie byłoby i jego, ale też równie dobrze twórcy mogli go wcale nie wytworzyć! Ile było gier ślicznych i w ogóle, ale pozbawionych głębi, czegoś, co by kazało spędzać przy nich kolejne dni? A od Homeworlda oderwać się wprost nie sposób, bo prócz kolejnych wyzwań równie ważne jest pytanie, co będzie na końcu. Historia opowiadana przez stylizowane na szkice filmy i sam engine gry mogłyby spokojnie lec u podstaw świetnego filmu! Jedyne czego można się, przy takim obrocie sprawy, obawiać, to czy wątki w grze przedstawione, nie zostałyby zbytnio splycone!

Cóż, na koniec wypadałoby ją komuś polecić, ale wydaje się to zbędne - w końcu wiecie już o niej wystarczająco dużo, by móc oprzeć się na własnym sądzie...

Zrobimy wszystko, by do niej dotrzeć!

PS. Gra ma oczywiście tryb multiplay i to wraz z edytorem bitew, ale niestety - z braku miejsca - nie ma już tego gdzie opisać... ■

INFO CD-ACTION

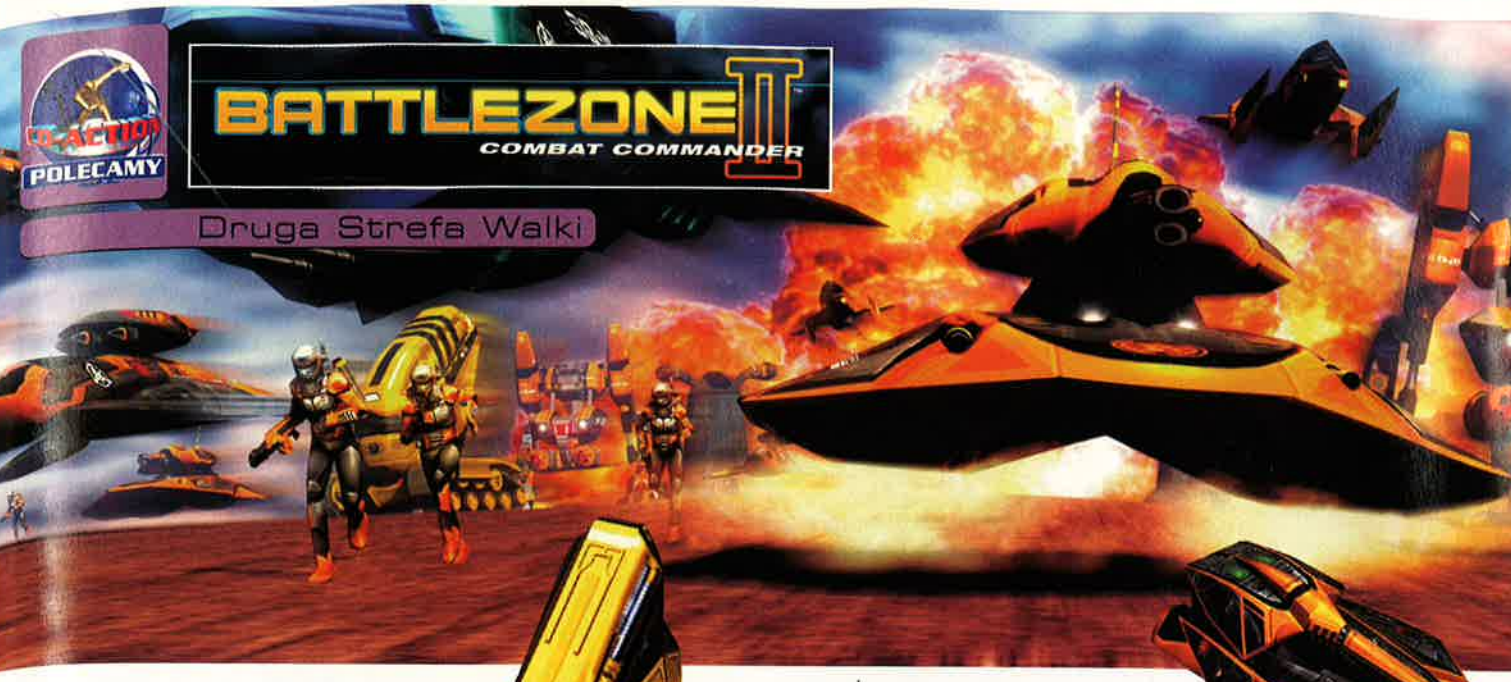
Producent:	Sierra Studios
Dystrybutor:	Play It 018 4440560
Internet:	http://www.sierrastudios.com
Wymagania:	W95/98/NT4.0, P200 (polecany P266), 32MB RAM, CD-ROM x4
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 11/99

CD-ACTION POLECAMY

BATTLEZONE II
COMBAT COMMANDER

Druga Strefa Walki



Problem ze wstępem do recenzji produktu skazanego na sukces tkwi w tym, że co by nie napisać i tak nikt, oprócz korekty, tego nie przeczyta. Czytelnicy bowiem dawno nauczyli się, że we wstępie uprawiane jest wodolejstwo na szeroką skalę i w gruncie rzeczy to można je sobie podarować. Wiedząc to zaś, a zarazem pragnąc czym prędzej poznać w czymże zawiera się istota tegoż hitu, rozpoczynają czytanie recenzji od drugiego akapitu. Dlatego też będę lać wodę również i w drugim akapicie!

...Żartowałem - wystarczy tyle, co do tej pory!

GEM.INI

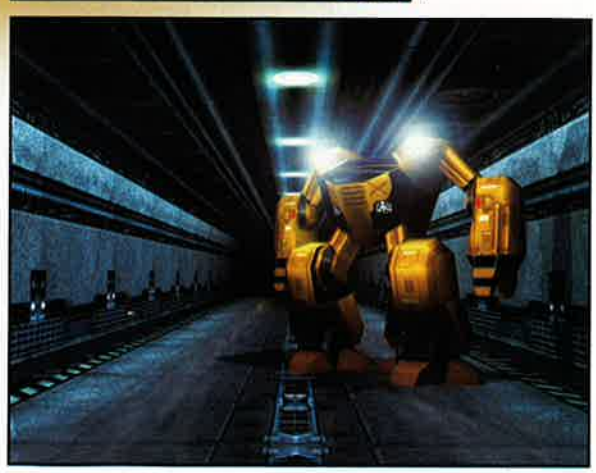
W roku 1998 znacznej części ludzkości przedstawiono niepodważalny dowód na to, że rację mają ci, którzy doszukują się teorii Wielkiego Spisku. Tak jest, wreszcie stało się oczywiste, że nie mówi się nam prawdy, manipuluje nami, zataja wiedzę o rzeczach dla naszej cywilizacji najważniejszych. Jak rozległe i jak dawne to praktyki świadczy jeden chociażby fakt, że w powszechnym przekonaniu utrwaliło się, iż pierwszy ślad człowieka w księżycowym pyle pojawił się w roku 1969. Jest ono tak niepodważalne, że nie sposób - mieniąc się człowiekiem rozsądnym - występować przeciw niemu. A przecież... Przecież nie jest ono prawdziwe! My wiemy, że ludzie walczyli o księżycowe morza już wcześniej! Więcej - wiemy, że naprawdę pierwszymi ludźmi na księżycu byli Rosjanie! Wiemy to wszystko, bo widzieliśmy to - walczyliśmy z nimi! Zresztą nie tylko na Księżycu. Wkrótce walki przeniosły się na siostrę Ziemi: Wenus, a niedługo po tym również i Marsa. Wszędzie tam równiny zmieniły się w Strefę Walki - BattleZone.

Prawdę ujrzeliśmy **ponad** półtora roku temu. Wtedy to na ekranach naszych komputerów pojawiła się świetnie zapowiadająca się gra, w **której osiągnięto** - wydawało się - doskonałość **w łączeniu rozmaitych** odmian gier. Mowa o BattleZone, **naszym** ubiegłorocznym (04/98) hicie okładkowym. Połączono w niej bowiem to wszystko, co najlepsze w dwóch bardzo popularnych gatunkach gier: symulacji i strategii czasu rzeczywistego.

Nieoczekiwanie jednak koktajl w ten sposób sporządzony naprawdę spodobał się tylko nielicznym. Wśród nich mieli pecha/szczęście znaleźć się recenzent jedynki (Allor) i obecnie dwójki - wyżej podpisany... Tym niemniej dla większości był jedynie niestrawnym udziwnieniem, na które po prostu szkoda było wydać kwotę, jakiej życzył sobie w zamian jej producent - Activision. To - nawiasem mówiąc - po raz kolejny udowadnia tezę, że recenzenci mylą się co najmniej w 50.000 przypadków na jedną ocenę (czyli tyle, ilu czytelników się z nią nie zgadza). Ci nieliczni podpisujący się pod wysoką oceną Allora wiedzą jednak w czym rzecz, gdy mowa o bio-metalu i nieobce są im skróty NSDF (National Space Defense Force) i CCA (Cosmo-Colonist Army)...

Jednakże i oni, znający prawdę, wiedzący, że wszystko co napisałem dwa akapity powyżej jest najszczerszą prawdą będą zaskoczeni, gdy dowiedzą się, że problem, który wówczas udało się nam rozwiązać (tak mówili...) - ma jednak swój dalszy ciąg. Wszystko zdawało się głosić, że stanowiący casus belli żywy metal (zwany również biometalem), który znalazł już swego zwycięzcę-właściciela (oczywiście to my nim

Po lewej:
Stawianie na płonącego scouta niewskazane... My wprawdzie też dymimy, ale...



byliśmy!), przestał być zagrożeniem. A jednak... Wkrótce okazało się, że data końca BioWojen zapisana została w podręcznikach historii zbyt wcześnie. Druga część walk miała się dopiero rozpocząć... I rozpoczęła. W większości sklepów pojawia się właśnie BattleZone II: Combat Commander; gra, którą zwykło określać się sequelem remake'u. Sequelem - gdyż nosi numer drugi przy tytule, remake'iem zaś - gdyż we wczesnych latach osiemdziesiątych na komputerach o 48 KB pamięci operacyjnej pojawiła się gra, stanowiąca pierwowzór dzisiejszej BattleZone. Dosyć już jednak wyliczanek, co kiedy się ukazało. Tym bardziej, że twórcy, nawiązując wyraźnie do alternatywnej historii stworzonej w jedynce tak namieszali z datami, że nie sposób po jednokrotnym przeczytaniu fabuły stwierdzić, co dzieje się przed czasami obecnymi, a co w przyszłości. W skrócie jest tak...

Jeszcze w trakcie trwania Bio-Wojny jeden z czołowych naukowców NSDF - Armand Braddock - rozpoczął badania nad ewentualnością wykorzystania bio-metalu w procesie tworzenie broni ostatecznej. Udało się to mu - udowodnił, że DNA zawarte w "żywym metalu" ma niesamowity wręcz wpływ na ciało ludzkie. Poddany zabiegowi "łączenia" żołnierz staje się znacznie bardziej wytrzymały, szybszy i sprawniejszy. W ten też sposób powstała elitarna jednostka - Black Dogs - dowodzona przez majora Franka Burnsa. Ci, jak to zwykle w takich przypadkach bywa, szybko stali się postrachem Rosjan... Braddock nie uwzględnił jednak jednego: faktu, że świadomość superżołnierzy pozostała ludzka i nie potrafili oni przyzwyczaić się do tej nienaturalnej symbiozy z żywym metalem. Już wkrótce też powstali przeciw swemu stwórcy i zniszczyli obiekt, w którym ich stworzono.

Ziemia potraktowała ten przejaw buntu z całą surowością. Black Dogs zostali uznani za wspólnego wroga obu walczących stron; te ostatnie zaś - NSDF i CCA - przekształcone w jeden twór wojskowy nazwany Międzynarodowymi Siłami Obrony Przestrzeni Kosmicznej (International Space Defense Force; ISDF). Zjednoczone, mimo trudności zdziesiątkowały i wypchnęły poza granice Układu Słonecznego wściekłe Czarne Psy. Burns - jak utrzymywano - zginął. Mijały lata, w trakcie których Braddock umacniał swą władzę na Ziemi. Pewnego dnia jednak w granice Układu Słonecznego wtargnęli Obcy. Sygnały przekazane przez wysłane w tym kierunku sondy Marineer i Viking nie powiedziały wiele. Za wyjątkiem tego, że Obcy mają humanoidalne kształty i korzystają z zaawansowanego stopu biometalu...

I oto wiemy już wszystko, co było dalej. Sam fakt, że jacyś Obcy kręcą się po naszym systemie sprawił, że zmobilizowano ISDF. Incydent w postaci śmierci w niewyjaśnionych okolicznościach ambasadora Ziemi był tylko rzuceniem iskry na beczkę prochu. Rozpoczęła się druga Biowojna, tym razem jednak toczyli ją ludzie przeciw nieludziom. Wkrótce po jej wybuchu młody pilot, a może raczej - bądźmy brutalnie szczerzy - kierowca ISDF, o nazwisku John Burke, zasiądzie w swym zwiadowczym poduszkowcu, by sprawdzić nagłe zamilknięcie pobliskiej bazy umieszczonej na nieznanej przed inwazją planecie, obok której kręcili się Obcy (lub, jak zostaną nazwani - Scionowie). To zadanie będzie początkiem wielkiej kampanii - wiodącej przez 6 różnych planet i blisko 30 misji wypełnionych walką o surowiec (tak jest - biometal). Ponadto przed bohaterem gracza stanie konieczność dokonania największego wyboru w jego życiu...

Uff - wprowadzenie w temat nie było rzeczą łatwą, wydaje się jednak niezbędną dla właściwego "wtopienia" gracza w BattleZone II: Combat Commander. Ponadto obiecuję, że nie będzie już nic więcej o fabule - stanowi ona wprawdzie integralną część gry, jednak każde kolejne zdanie o niej będzie niczym więcej, jak spoilerem. Zresztą nie w niej rzecz. BattleZone II: Combat Commander II jest sequelem, jednak dość wyraźnie widać w nim różnicę od poprzedniczki. Zawarta ona została również i w tytule - Dowódca Walki, a nie, na przykład: Zarządzania Zasobami. Właśnie w przeniesieniu ciężaru gry z mało atrakcyjnej gry ekonomicznej na czystą, satysfakcjonującą walkę tkwi, obok wszystkich innych usprawnień, recepta na jej sukces. Czy się potwierdzi - zobaczymy. Mnie osobiście w BZII gra się nadzwyczajnie, jednak - przypominam - czytacie słowa wielbiciela jedynki!

Co jednak dokładnie oznacza czysta walka dowiadujemy się już w trakcie pierwszej kampanii, rozgrywanej na mrocznej planecie Pluton, kampanii złożonej z 5 misji, gdzie w ogóle martwić się musimy jedynie o

U góry: Budynki Obcych w całej swej surrealistycznej okazałości

przetrwanie, a nie o zarządzanie zasobami i wystawienie armii! Dopiero w kolejnych, stopniowo i - rzekłbym - bezboleśnie dojdzie i to. Te pierwsze chwile w pyle zaś śmiało możemy wykorzystać na zaznajomienie się z specyficzną bezwładnością poruszania w poduszkowcach, sposobem ich najwydajniejszego wykorzystania w walce, przywyknięcia do niesamowitych efektów graficznych towarzyszących walce. Tych zaś nie brakuje - feerie barwnych świateł i fenomenalne efekty cząsteczkowe towarzyszące wystrzałom i wybuchom, dymom i płomieniom, wreszcie widowiskowej eksplozji rozrywającej wraży pojazd na drobne strzępki, które jeszcze przez parę chwil po tym same w sobie będą płonąć i dymić! Warto tu zastrzec, że większość odmiennej broni, a jest jej ponad 25 rodzajów (w tym tak ciekawe typy, jak Sonic Wave, czy Napalm Bomb inaczej strzela i inaczej wygląda efekt tegoż strzału!

Różnorodność tę zaczyna się tak naprawdę zauważać dopiero w momencie, gdy do walki wejdzie jakaś większa grupa różnych jednostek (a jest z czego wybierać - ponad 30 odmian!). Wówczas, jeśli znajdziemy sobie odpowiednie miejsce do obserwowania, zaczyna ona robić naprawdę świetne wrażenie! Tym bardziej, że niesamowity wpływ na doznania, ma również teren na którym toczy się walka - nie dość, że w pełni plastyczny to jeszcze... deformowalny! Oznacza to, że w momencie, gdy wiązka wystrzelonych przez któryś z pojazdów ISDF, miast w przeciwnika, zaryje się w ziemię, w tym właśnie miejscu powstanie piękna dziura! I to jednak nie wszystko - należy dodatkowo podkreślić, że (w przeciwieństwie do jedynki) pojawia się najpowszechniejszy minerał na Ziemi - woda. Niejednokrotnie odegra ona istotną rolę w trakcie walki; zdarzy się walczyć i pod nią...

Kolejnym elementem, na który nie sposób nie zwrócić uwagi, jest niesamowita, wręcz porażająca jakość tekstur! (Nawet na zoomie, który tutaj nie związany z żadną z broni; przybliżać sobie obraz możemy zawsze! W sumie nie jest to tak nieprawdopodobne, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać - technologia umożliwia tworzenie lornetki w okularach hełmów już teraz!). To właśnie ona, w połączeniu z plastycznością terenu i płynnością działania całości, sprawia wrażenie autentyczności środowisk! Wspomniane żwawe działanie gry, prawdziwy rodzynek w dzisiejszych czasach jest zasługą wyjątkowo wydajnego, co zresztą oczekujący na dwójkę mieli okazję sprawdzić - w demie (cover z października), engine'u.

Dla mnie osobiście, przyzwyczajanego przez parę ostatnich miesięcy do TIE Fightera i MechWarriora 3 na zmianę, niezwykłym doznaniem było również to, że tu walka toczy się bez względu na to, czy nasz poddawany wielokrotnemu i zróżnicowanemu ostrzałowi

pojazd wciąż pełznie naprzód, czy też zdążył już eksplodować, wysyłając nas jednocześnie na niski pułap w procesie katapultowania. Innymi słowy - uniezależnienie od sprzętu sprawia, że gracz czuje się rzeczywiście człowiekiem, a nie maszyną, której "śmierć" będzie oznaczać konieczność restartu misji. Tu bowiem w momencie eksplozji wysłużonego, dajmy na to SDF N1A2 MBT, zwanego Sabre, po katapultowaniu i opadnięciu na ziemię możemy wybudować kolejną jednostkę i nakazać jej kierowcy/pilotowi zwolnić dla nas miejsce.

Oczywiście pewnego rodzaju alternatywą jest również polowanie na przeciwników ze snajperką (do której dorzucono teraz karabin pulsacyjny oraz - jako odrębny gadżet - wyrzutnię rakiet). Czyli mamy w tym momencie klasyczną wręcz grę FPP. Fajne... ale cóż, jak dla mnie, możliwość pieszego uganiania się za przeciwnikami niezbyt się sprawdza. Zbyt szybko pościg przeistacza się w polowanie tego kogoś na Ciebie. A po wtóre: moc i precyzja snajperki są imponujące, ale... trzeba pamiętać, że przełączając karabin pulsacyjny w ten tryb zgadzasz się równocześnie

swe całkowite unieruchomienie! W tej zaś sytuacji nawet statek zwiadowczy Scionów będzie stanowić zagrożenie! Nie mówiąc już o lokalnej faunie danej planety... Inna rzecz, że tylko pieszo można wejść do budynków - a to się czasem przydaje.

Wojna to wojna. W tej rozgrywanej w Strefie Walki nie brakuje bohaterów. Ich fizycznym przejawem będzie zachowanie się w boju! I tu ciekawostka: w odróżnieniu od mocno leciwej już jedynki, doświadczenie uzyskiwane przez jednostki wpływa na skuteczność z jaką walczą! Po pewnym czasie będą potrafić dobrać odpowiednią do okazji broń, w przypadku "wyprztykania się" z amunicji - zebrać pozostawiony przez Ciebie na czarną godzinę zapas. A nawet - widząc, że sytuacja staje się beznadziejna - dać w długą i liczyć na moc silników i parę strafe'ów!

Wojna w BZII to jednak nie tylko - jak wiemy - żołnierska mlóca - to konieczność zarządzania nie tylko zasobami i zachowaniem baz, ale i podległych jednostek. Bardzo więc szybko zaczyna się doceniać świetny, znacznie uproszczony i dzięki temu wygodniejszy interfejs (wreszcie umożliwia wydawanie rozkazów nie tyle pojedynczym jednostkom, co całym ich grupom - do 4-ech jednostek na raz) oraz możliwość doboru kamery, z której chcemy oglądać pole. Wprawdzie ja i tak używałem tylko dwóch FPP pod klawiszem F1 i TPP rodem z Ultimy VII, czy pierwszego Jagged Alliance (czyli od góry, ale zarazem odrobinę z przodu ;)) wykorzystywanego przeze mnie głównie przy procesie budowy i rozbudowy infrastruktury bazy. Tym niemniej - kąt ustawień kamery jest do samodzielnego ustalenia.

Omawiając i na szczęście zbliżając się powoli do podsumowania BattleZone II, nie można nie wspomnieć również o oddźwiękowieniu. Wbrew temu, co się mówi o planetach pozbawionych atmosfery - słychać wszystko na nich doskonale! Oczywiście lwią część pracy naszych głośników zajmować będą odgłosy pracy silników, wystrzałów i trafień, ale w tej wojennej wrzawie przebijać się będzie niesamowicie realny, cichnący w momencie, gdy pomiędzy Tobą, a mówiącym znajdzie się jakaś przeszkoda - radio scatter. Tu chciałbym również zwrócić uwagę na wspaniały rosyjski akcent w mowie Commander Szabajewej! I druga rzecz: również w pewnej mierze związany z głosem - mplayer. Tryb ten jest teraz jeszcze bardziej dynamiczny niż poprzednio! A jednak nie wróżę mu oszałamiającej przyszłości jako platforma deathmatchowa, czy typowo rts-owa - od tego są inni. Tym niemniej w dziedzinie walki w trybie cooperative (współpracy), czy zupełnie nowego - team play'a - może pokusić się o walkę z najlepszymi... Tyle tylko, że to na ogół wymaga dobrej komunikacji między członkami jednej drużyny - BattleZone zaś, jak na razie, umożliwia rozmawianie przez sieć.

I to w sumie wszystko, co warto wiedzieć przed ew. wybraniem się do sklepu. Wspomnę jeszcze tylko, że twórcami BattleZone II są ludzie zatrudnieni wcześniej przy produkcjach rangi MechWarrior2: Mercenaries, czy Heavy Gear II - co w pewnym sensie gwarantuje najwyższą dbałość o produkt finalny oraz fakt, że jest to po prostu stare dobre BattleZone, z tym że dostosowane do sprzętu, jakim obecnie dysponuje większość graczy. Dlatego też tylko (?) 8, choć, zdradzę tajemnicę, gra właściwie zasługuje na pełne 9. Nie mogę jednak wyzbyć się uczucia, że będzie tak jak poprzednio: pozostanę w mniejszości. Jej rzeczywiste, wymierne, potwierdzone zakupem uznanie zaś pozostaje przecież w Waszej gestii. Waszej i... może odrobinę dobrej woli dystrybutora, jeśli ten zdoła wynegocjować cenę na poziomie tych przyzwoitych? Może to właśnie okaże się na naszym rynku być lub nie być wyczekiwanego przez Activision sukcesu BattleZone II? ■

Ocena: 8

Plusy:
- 30 rodzajów jednostek, w tym czołgi (w jedynce - o ile pamiętacie - nie było ich), jednostki piechociarów, wsparcie powietrzne
- ponad 25 rodzajów broni, w tym moździerze, czy rakiety kierowane, o Fali Dźwiękowym nie wspominając...
- systemy cząsteczkowe, wiele rodzajów efektu soczewki

Minusy:
- wrażenie, że nie wszystko jest na 100 procent tak, jakbym sobie tego życzył... Czegoś mi w tej grze brakuje...

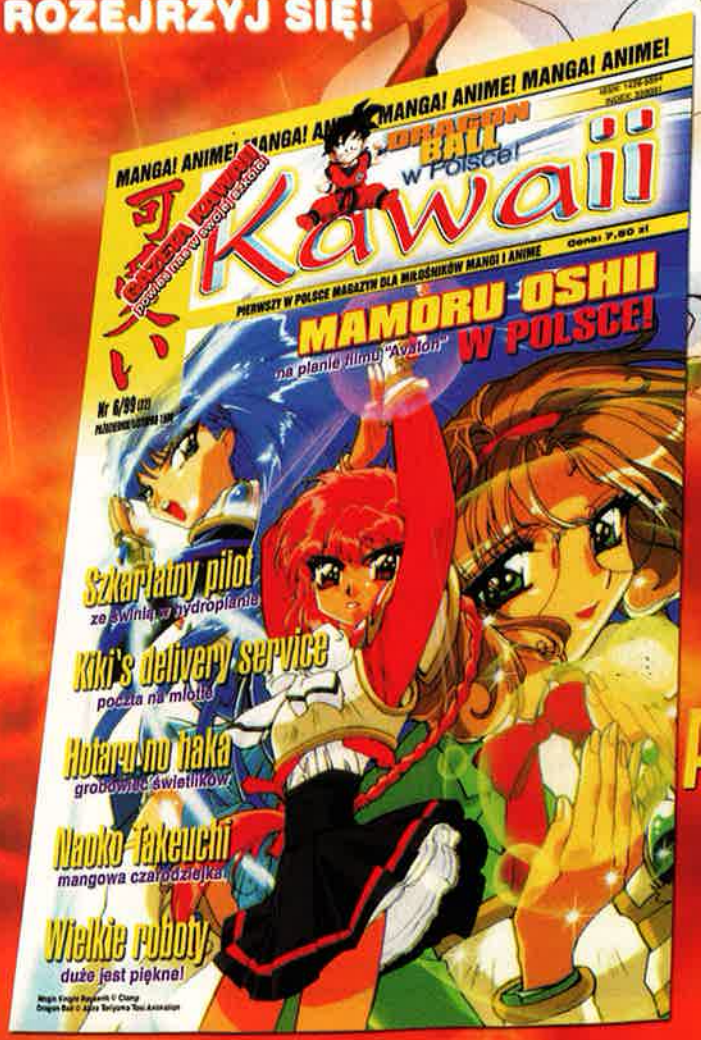
INFO CD-ACTION

Producent:	Activision i Pandemic Studios
Dystrybutor:	L.E.M. tel.(022) 6428165
Internet:	
Wymagania:	(zapewne minimalne) P166, 16 RAM, Windows 95/98
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 10/99

Nie możesz żyć bez wielkich MECHów?
Czy wiesz co to jest Dragon Ball?
Lubisz fantasy?
Final Fantasy?

DO NABYCIA
NA TERENIE
CAŁEGO KRAJU
ROZEJRZYJ SIĘ!



Chcesz poznać niszczącą
siłę bomby atomowej?
A może chcesz wiedzieć więcej?
Zajrzyj do naszego magazynu
Tutaj znajdziesz WSZYSTKO

GULF WAR
OPERATION DESERT HAMMER

Młotek w Zatoce

Jakiś czas temu, na tak zwanym Bliskim Wschodzie odbyła się zadyma, która do historii przeszła jako operacja 'Pustynna Burza'. Jak to zwykle bywa z konfliktami zbrojnymi, niedługo po tym jak ten się zakończył, zaczęły powstawać gierki, dzięki którym gracz mógł poczuć się chociaż w części uczestnikiem tamtych wydarzeń. Dziś, po kilku latach, które minęły od tego wydarzenia, takie gry pojawiają się nadal; tyle że jakby trochę rzadziej. Ostatnią w jaką miałem okazję pograć była produkcja spod znaku 3DO pod tytułem Gulf War - Operation Desert Hammer.

YASIU

Wbrew powszechnemu trendowi, ta gra nie jest symulatorem działań na froncie w Iraku. Akcja - owszem - rozgrywa się na tamtym terenie, gracz jest częścią całego konfliktu. Tyle tylko, że zadania stawiane przed nim nie należą raczej do tych wymagających myślenia; trzeba mieć za to zręczne palce i myśl szybką, niczym pociąg pospieszny relacji Warszawa-Wrocław przez Częstochowę. Nic w tym dziwnego - zadaniem gracza jest bowiem pokierowanie losem - a raczej gąsienicami - pewnego czołgu, którego istnienie ma być dla wroga zaskoczeniem takim jak dla mnie to, że zdałem maturę. Ale dość dygresji, czas przejść do sedna sprawy, a ta, prawdę mówiąc, nie jest zbyt skomplikowana.

Po uruchomieniu gry, gracz wybiera sobie poziom trudności, ustala klawisze odpowiedzialne za kierowanie maszyną i rusza do boju w kampanii. Ta nie należy do arcydzieł; są to po prostu następujące po sobie misje, mające ogólnie ten sam cel: zniszczyć wyznaczone cele i nie dać się zniszczyć. Przed każdym zadaniem grający może oglądnąć sobie autentyczny film z Pustynnej Burzy, po którym następuje praktycznie nieistotny briefing, po czym przechodzimy do właściwej akcji.

Tutaj też właściwie nic nie jest w stanie zaskoczyć - nawet dość początkującego - gracza. Ot widzimy nasz czołg z góry, wkoło rozpościera się pustynia, a my musimy ruszyć przed siebie w stronę naszego celu. Jaki by on nie był, na drodze staną nam hordy wstrętnych przeciwników, próbujących, nie wiedzieć czemu, wysłać nas do raju dla czołgistów. Strzelają do nas z czego się da i - jak nietrudno zgadnąć - my nie pozostajemy im dłużni. Używając wszystkich pięciu systemów uzbrojenia naszego czołgu, siejemy zniszczenie niczym Witmann we Francji w 1944. Strzelać przyjdzie nam do bunkrów, kilku rodzajów pojazdów pancernych oraz do śmigłowców. Zniszczenie będziemy siać za pomocą dwóch rodzajów pocisków do działa (HEAT i SABOT), rakiet ziemia-ziemia, ziemia-powietrze oraz karabinu. Ciekawe jest to, że nie musimy się martwić, że używamy, np. armaty do zniszczenia śmigłowca - zasadniczo wszystko można zniszczyć za pomocą wszystkiego. Przynajmniej gracz nie musi myśleć nad wyborem odpowiedniego uzbrojenia.

Większe cele - najczęściej te najistotniejsze - niszczymy za pomocą wsparcia ogniowego, czyli bombardowań, ataku śmigłowców szturmowych itp. W razie skończenia się amunicji, czy kiepskiego stanu pancerza naszego czołgu możemy rozglądnąć się po terenie akcji w poszukiwaniu znajdziek, które wspaniale uzupełniają braki naszej maszyny.

Jak widzicie wszystko to jest nieziemsko wręcz proste. Nie przeszkadza to jednak w radosnej rozgrywce, która w końcu polega tylko i wyłącznie na masowej rozwałce. Szkoda tylko, że całość toczy się na pustyni. Przez to wszystko, co zobaczymy w trakcie gry, będzie jedynie koloru piaskowo-skalnego. Owszem, teren jest ładnie pofałdowany, w miarę skomplikowany, ale pokryty bardzo monotonnymi teksturami, a bajerków typu kamienie, czy jakieś skarlałe krzaczki, na pewno się tu nie uświadczy. Oj - przepraszam - drzewka można zobaczyć w oazach, których przeznaczenie nie jest mi zbytnio znane, ale faktem jest, że występują w grze. Ze strony graficznej zdecydowanie lepiej wyglądają eksplozje, wraże pojazdy i struktury rozpadają się bardzo efektownie, a działanie naszego wsparcia artyleryjskiego to po prostu miód dla oka. Z dźwiękiem nie jest najlepiej, ale też nie jest źle - ot po prostu jest i można sobie posłuchać.

Nie wiem, jak gracze podejdą do tej gry. Pomimo trybu multiplayer, dzięki któremu można się całkiem dobrze zabawić, gra może dość szybko znudzić swą monotonią otoczenia, w którym przyjdzie nam się poruszać. A szkoda, bo można było z niej zrobić naprawdę wielki hit. Tak mamy początkowo wciągającą strzelaninę, która zapewne zginie w tłumie innych po prostu lepiej wyglądających gier. Ale to w końcu tylko strzelanka... ■

INFO CD-ACTION

Producent:	3do
Dystrybutor:	Mirage tel.(022) 616 1551
Internet:	http://www.3do.com
Wymagania:	P233, 32 MB Ram, Win 95/98, CD Rom x 24
Akcelerator:	Tak

Ocena: 7

Plusy:
- rozwałka
- miłe dla oka wybuchy
- szybkie tempo akcji
- nietrudna

Minusy:
- monotonia otaczającego terenu
- rozmaite rodzaje uzbrojenia są tak naprawdę fikcją
- do wyboru tylko jedna rozdzielczość

Curse You! Red Baron

Lotnicze przedszkole

Mówcie, co chcecie - gry pojawiają się stadami. Czasem jest tak, że przez długie miesiące i (czasem) nawet lata nie ma żadnej gry z określonego gatunku, a potem - bęc! I nagle sypią się jak z rękawa. Taka właśnie sytuacja zdarzyła się z symulatorami myśliwców z czasów I wojny. Od dłuższego czasu cisza, cisza... i niemalże w tym samym czasie pojawiają się dwie bardzo podobne (założeniami) gry: ACM 1918 i omawiana tutaj Curse You! Red Baron.

UGLY JOE

Przy czym chciałbym zauważyć, że określając te gry mianem "symulatorów", grzeszę straszliwie. Sam fakt, że zasiadamy za sterami samolotu, nie oznacza przecież, że dana gierka to symulator! Tak jest właśnie w przypadku ACM i tego Red Barona. CY!RB co najwyżej symuluje, że jest symulatorem :). Curse You... należałoby właściwie potraktować jako skrzyżowanie symulacji lotu z grą akcji (albo jako grę akcji z elementami symulacji). Ma się ona pod tym względem zupełnie nijak do poprzednich tytułów z tej serii. Właściwie jest to takie lotnicze przedszkole; pomost dla tych, którym znudziły się już strzelaniny, ale nie dojrzeli jeszcze do rasowych symulacji.

Idea CY!RB jest prosta jak napięta linka sterowa. Autorzy skoncentrowali się tylko i wyłącznie na samej walce powietrznej. Nie trzeba umieć startować, lądować, za bardzo przejmować się sterowaniem czy wskaźnikami na desce rozdzielczej (no, może poza wysokościomierzem). Założenia gry można streścić w jednym zdaniu "dokop im i nie martw się o resztę!". Dlatego w grze tej nie znajdziecie żadnych kampanii czy nawet nadmiernie złożonych solowych misji. Niezależnie od tego, czy wybierzecie Dogfight, Hot Seat czy Challenge, to i tak wszystko wygląda niemal tak samo: jesteśmy w powietrzu i trzeba strącić wrogi samolot - albo wrogie samoloty. Różnica pomiędzy tymi trybami gry jest taka, że np. niekiedy trzeba robić to na czas (tzn. im szybciej, tym lepiej) albo też walczymy ze słynnymi asami lotniczymi I wojny itd. Tak naprawdę różnice są jednak kosmetyczne. A zasiąść możemy za sterami 8 modeli myśliwców, tak niemieckich, jak i alianckich: Albatross D. Va, Sopwith Camel, Fokker D. VII, Pfalz D. III, Nieuport 28, Fokker Dr. I, Spad XIII i S.E. 5a. Prywatnie preferuję Fokkera D. VII, choć raczej siłą rozpędu; w tej grze różnice - jeśli idzie o lot i osiągi - pomiędzy rozmaitymi maszynami nie są specjalnie odczuwalne.

U dołu: Grafika średnia, grywalność też...

By ułatwić zadanie graczom, autorzy nie wysilali się specjalnie z AI komputerowych pilotów. Mówiąc brutalnie: łupiemy ich jak orzechy albo siedzące (bo kulawe) kaczki. Satysfakcja z walki jest niewielka, a kolejne zwycięstwa szybko przestają dawać jakąkolwiek przyjemność. Być może taki styl walki komputera miał być ukłonem w stronę bardzo początkujących graczy... Ale komukolwiek, kto wymaga od wrogiego pilota czegoś więcej niż dość niemrawych uników, nie polecałbym tej gry. "Prowadzenie za rączkę" jest zresztą niekiedy mocno irytujące. Nie dość, że czasem wrogi samolot otoczony jest ramką, by go było łatwiej dostrzec, to jeszcze specjalny wskaźnik pokazuje nam jego kierunek lotu! Można też sprawić, by kokpit zrobił się niemal przezroczysty, tak by nic nie zasłaniało nam pola widzenia. (Zresztą akurat ten pomysł jest niezły).

Jako że gra nie jest tak naprawdę symulatorem, to nie będę tutaj nawet próbował powiedzieć czegokolwiek o realizmie lotu, bo nie mam dziś nastroju do wyzłośliwiania się. Samoloty wprawdzie zachowują się mniej więcej tak, jak pierwowzory - ale ich tolerancja na rozmaite błędy pilotażu jest naprawdę spora. Jak ktoś nie wierzy, to niech spróbuje przeciągnąć maszynę albo niechcący wejść w korkociąg... Sterowanie jest łatwe, proste i przyjemne (szczególnie dobrym joyem). Praktycznie w CY!RB można grać zupełnie z marszu. Ale jakby trafił się jakiś anty-talent lotniczy, to może sobie poćwiczyć w obszernej opcji treningowej.

Engine CY!RB nie zachwyca. Jest zresztą identyczny z Red Baron 3D, więc kto w niego grał, to zna jego wszystkie zalety i wady. O ile jeszcze samoloty, dym i chmurki wyglądają całkiem całkiem, to już to, co pod nami - czyli ziemia, jakby ktoś nie załapał - wykrzywia gębę. Nawet w momencie gdy gramy na maszynie wspomaganej akceleratorem. Na tle ostatnich symulacji z foto-realistyczna grafiką backgroundów czy piekielnie efektownych wizualnie zręcznościówek, CY!RB wygląda jak ubogi krewny z zapyziałej prowincji. Smutne, lecz prawdziwe. Nieco lepiej (acz nie nadzwyczajnie) jest z oprawą dźwiękową. Nie mam nic przeciwko efektom; są ładne (acz nic więcej). Natomiast nie podoba mi się muzyka - stąd fakt, że jest tylko w momencie, gdy jesteśmy w menusach, można potraktować jako zaletę.

Curse You! Red Baron to gra, której nie polecałbym nikomu, kto ma w domu jakikolwiek symulator lotu. No, chyba że dla młodszego rodzeństwa. Ale jeśli chcecie przekonać kogoś, by zainteresował się symulacjami lotu, to ta gra jest jak znalazł. Delikwent się dowartościuje ("ale zdolny jestem!") i być może skusi się potem na jakieś ambitniejsze wyzwanie i sięgnie choćby po inne gry z serii Red Baron?

PS. Ocena gry jest wystawiona przez kogoś, kto nie przepada za tak rozumianymi symulatorami lotu. Ale jeśli lubisz podobne zręcznościówki, to śmiało dodaj ze dwa punkty.

Ocena: 4

Plusy:
- bardzo prosta do opanowania
- przezroczysty (na życzenie) kokpit
- niezłe efekty dźwiękowe
- każdy może być asem :)

Minusy:
- trywialna AI komputerowych pilotów
- to jeszcze symulator czy już strzelanka?
- zniesmaczy zwolenników PRAWDZIWYCH symulacji
- grafika (poza samolotami) raczej mizerna
- zero muzyki podczas walki
- dość szybko się nudzi
- gra ogranicza się tylko do strącania maszyn wroga

INFO

CD-ACTION

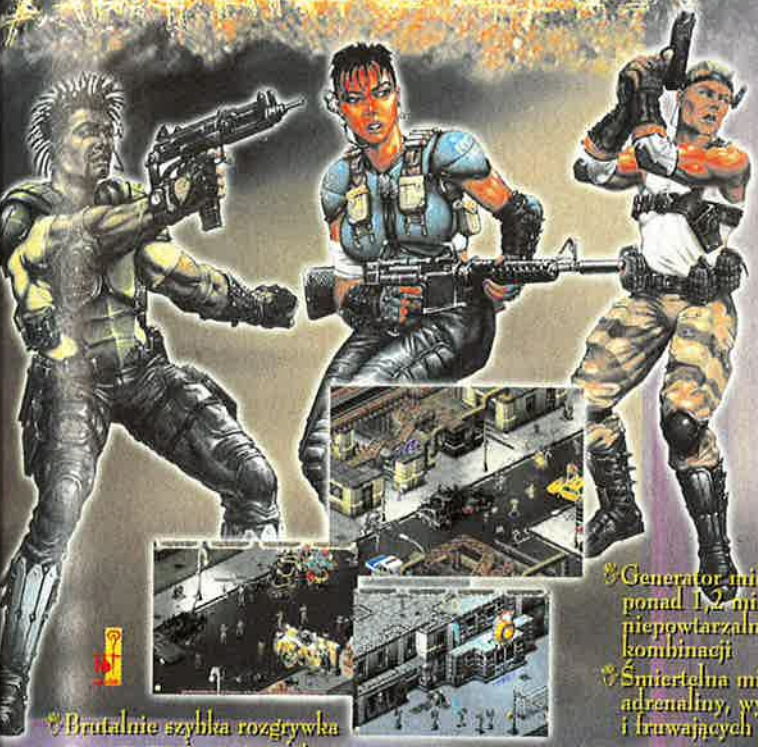
Producent:	Sierra/Dynamix
Dystrybutor:	Sierra
Internet:	http://www.sierra.com
Wymagania:	P166, 32 MB RAM, CD x2, Win 95/98, 80-130 MB na HDD
Akcelerator:	Tak

NAJWYŻSZA JAKOŚĆ MA SWOJĄ CENĘ... 165,-

WSZYSTKIE GRY WYDAWANE PRZEZ MIRAGE BIORĄ UDZIAŁ W WIELKIEJ PROMOCJI:"SZCZĘŚLIWI LICZĄ PUNKTY"!!!

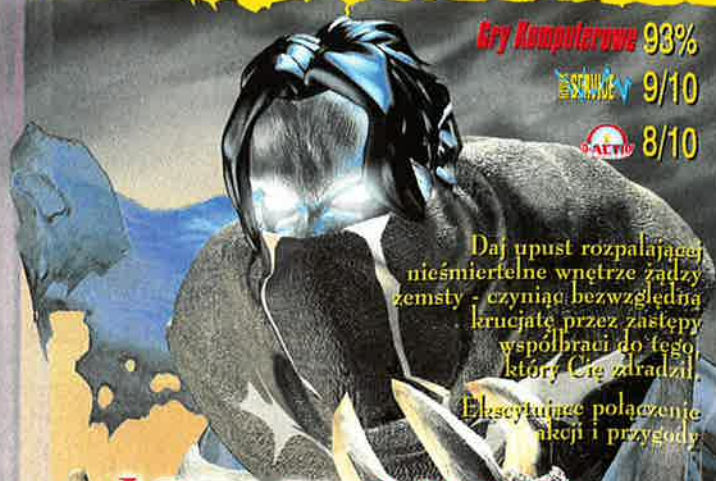
ABOMINATION

- Generator misji dający ponad 1,2 miliona niepowtarzalnych kombinacji
- Śmiertelna mieszanina adrenaliny, wybuchów i fruwających wnętrzności
- Brutalnie szybka rozgrywka w czasie rzeczywistym



LEGACY of KAIN SOUL REAVER

Gry Komputerowe 93%
SCANMET 9/10
D-ACTIO 8/10



Daj upust rozpalającej nieśmiertelne wnętrze żądzy zemsty - czyniąc bezwzględną krucjatę przez zastępy współbraci do tego, który Cię zdradził.

Ekscytujące połączenie akcji i przygody

CRYSTAL DYNAMICS

EIDOS INTERACTIVE

Cutthroats

Gry Komputerowe 82%
GAMBLER 86%
D-ACTIO 9/10

KONIECZNIE ODWIEDŹ NASZE STOISKO NA GAMBLERIADZIE

Złożona strategia czasu rzeczywistego wymagająca od gracza intensywnego myślenia, planowania duszy pirata. Najlepsza w swoim gatunku.

REVENANT

RPG nowej generacji, w którym jako wojownik Locke podróżujesz przez jaskinie, lasy, góry, miasta, kopalnie i ruiny, aby uwolnić księżniczkę z rąk złych kapłanów.

5/5 D-ACTIO 9/10

DRYZOWANE SKLEPY: ***BRODNICA:*** "CD-MEDIA" ul. Przykop 11 tel. 0-56 697-45-56; ***BIAŁYSTOK:*** "AMIKOM" ul. Sienkiewicza 81/3 lok. 120 tel. 0-85 654-54-81 ; ***GDAŃSK:*** "AMI-COMM" ul. Oliwska 53/54 tel.0-58 342-29-86 ; ***ŁOMŻA:*** "AMIKOM" ...orskiego 126 b tel. 0-86 21-69-810; ***OLSZTYN:*** "CONTRA" ul. Piłsudskiego 46 D.H. "B.I.M.", ***SIEDLCE:*** "AVC" ul. Młynarska 15 tel.0-25 644-38-27; ***TOMASZÓW MAZOWIECKI:*** "AMIMAX" ul. Warszawska 8/10 tel. 0-44 724-63-02; ***TORUŃ:*** ...MEDIA " ul.Prosta 5 tel.0-56 69-74-556 ***WARSZAWA:*** "COMAT" Al.Jerozolimskie/Jana Pawła II pawilon 12 (przejście podziemne) tel./fax. 0-22 630-29-73; "COMAT" ul.Widok 19 (wejście od strony Al.Jerozolimskich - vis a vis budynku Uniwersalu) ...22 827-07-09; "PROABIT" ul.Pańska 97 tel.0-22 654-76-65; "EXPERT-GLOBUS" Hala Banacha; **SPRZEDAŻ HURTOWA:** ***WARSZAWA :*** "ARD-SOFT" ul.Łopuszańska 117/123 tel.0-22 678-72-63; "PLAY" ul. Potocka 14/2 tel.0-22 833 08 09; ***GDAŃSK:*** ...4" ul. Olsztyńska 3 tel.0-58 557-13-11; ***KRAKÓW:*** "TOP 4" ul.Przemysłowa 12 tel.0-12 656-13-98; "GIGA" ul.Daszyńskiego 16 tel.0-12 423-11-37; ***KATOWICE:*** "SCANMET" al.Rożdzieńskiego 188 tel.0-32 203-94-46; ***OSTRÓW WLKP.*** :"TECH-...ul.Żółkiewskiego 3 tel.0-62 73-73-747.

...SKLEPÓW: AUCHAN, CARREFOUR, EMPIK, EXTRAPOLE, GEANT, LECLERC, MAKRO CASH AND CARRY, MEDIA-MARKT, NTT SYSTEM, OSCAR, REAL, TESCO, VOBIS.

www.mirage.com.pl

MIRAGE

Star Trek: Starfleet Command

Borgowie i demony

Symulatorów kosmicznych, wszelkiej maści, na rynku nie brakuje. Przytłaczającą większość z nich stanowią jednak strzelaniny, w których rola gracza ogranicza się do rytmicznego wciskania spustu i oglądania coraz to doskonalszych lajerwerków graficznych. W tego typu grach błyskawiczny rozwój wypadków sprawia, iż nie ma czasu na myślenie, a w piekielnym wirze walki wszystkie plany i tak biorą w łeb. Głębszych doznań dostarczały jedynie BattleCruiser 3000 AD (którego ominęła zasłużona chwała) oraz I-War, który w ostatecznym rozliczeniu okazał się jedynie ambitniejszą strzelaniną.

ŁUKASZ BONCZOL

Pojawienie się Starfleet Command jest więc miłą niespodzianką dla wszystkich, którzy od wymachiwania joyem, wolą wcielić się w dowódcę majestatycznie przemierzającego przestrzeń kosmiczną kolosa. Otwarcie przyznam, że do serialu Star Trek mam stosunek neutralny. SC zaciekawił mnie raczej jako symulator potężnych statków kosmicznych, aniżeli jako gra powiązana ze słynną telewizyjną i kinową serią. Gra została zaprojektowana tak, że z pewnością ucieszy ona wszystkich maniaków serialu oraz nie sprawi żadnego kłopotu "niewtajemniczonym". Dzieło Interplay daje możliwość wyboru jednego z sześciu imperiów, po którego stronie chcemy się opowiedzieć. Oprócz Federacji i Klingonów, których to nikomu nie trzeba przedstawiać, mamy też Hydran, Lyran, Gornów i Romulan. Grze, każdą z ras, towarzyszy odmienny klimat. W zasadzie mamy do czynienia z czymś w rodzaju "Łoś & Goł", czyli kilkoma grami w jednej. Różnią się, nie tylko taktyka i statki, ale także panele sterowania. Przyznam, że na samym początku zachciało mi się grać Klingonami, ale gdy tylko zobaczyłem ich ikonki i oznaczenia (ach ta czcionka), to zaraz pokornie wybrałem swojską Federację (z tego względu, że obsługuje się ją "po ludzku", a nie po klingońsku).

Każdą z ras możemy poprowadzić do zwycięstwa w pojedynczym scenariuszu, bądź też w kampanii. Do rozegrania tej ostatniej potrzeba jednak astronomicznej ilości czasu. Co ciekawe, walczyć można we wczesnej, średniej i późnej erze. Każda z nich charakteryzuje się innym poziomem technologicznym. Zanim jednak przyjdzie nam przystąpić do właściwej rozgrywki, będziemy zmuszeni przekopać się przez akademię. Zdobędziemy w niej wszystkie niezbędne później umiejętności. Podczas wykonywania zleconych nam przez dowództwo zadań, gracz zdobywa (podobnie jak w serii Pancer General) punkty, za które może później rekrutować i doszkalać załogę, usprawniać i naprawiać statki itp.

Przejdźmy jednak do sedna, czyli do rozgrywającej się w czasie rzeczywistym walki. Nie ogranicza się ona bynajmniej do wyrżnięcia w pień wszystkiego, co się rusza. Wszyscy, którzy oglądali chociaż serial, to wiedzą, iż w przeciwieństwie do Gwiezdnych wojen, gdzie liczy się przede wszystkim efektowna nawalanka, z której niewielu wrogów uchodzi cało (do wszystkich fanów SW - bez obrazy), w ST liczy się przede wszystkim inteligentne rozwiązywanie różnych kryzysowych sytuacji.
Pole bitwy obfituje w rozmaite niespodzianki, jak np. planety, pola asteroid, czarne dziury, stacje orbitalne... Na monotonię nie ma co narzekać, szczególnie, że wszystkie wyżej wymienione elementy cieszą oko ładnym opracowaniem graficznym. Niestety, nie wykorzystano wszystkich możliwości strategicznych, jakie daje przestrzeń kosmiczna i walka odbywa się jedynie w jednej płaszczyźnie (na rewolucyjne zmiany trzeba będzie najwyraźniej poczekać do czasu Homeworld).

Takie podejście do tematu sprawia, że nadal mamy do czynienia z tradycyjną, ziemską strategią (nie ma tylko ukształtowania terenu).

Rozgrywka przypomina raczej pojedynek okrętów podwodnych niż typową bitwę kosmiczną, jaką mieliśmy okazję oglądać w Star Wars. Tam okręty flagowe pełniły rolę naszych ziemskich lotniskowców. Wystrzeliwały myśliwce, na których spoczywał główny ciężar walki. W Starfleet Command bitwa przypomina bardziej starcie artyleryjskie pancerników z czasów drugiej wojny, czy też wspomniane już współczesne okręty podwodne. O ciągłym ogniu nie ma mowy, liczy się sprawne zarządzanie wszystkimi systemami i załoga. Reszta to już tylko ciągnące się w nieskończoność chwile, gdy krople potu spływają po czołach załogi, a w powietrzu wisi niepewność: czy przeciwnik zdoła przezwyciężyć awarię reaktora i zdąży przed nami odpalić kolejną salwę, która obróci w popiół nasz podziurawiony kadłub? A może to do nas uśmiechnie się szczęście? Sekundy płyną nieubłaganie, a gracz wpatruje się w powoli regenerujący się pasek energii uzbrojenia...

Ilość możliwości, jakie oddaje w ręce użytkownika SC, zwala z nóg. Mogę z czystym sumieniem napisać, iż jest to pierwsza gra, w której poczulem się jak prawdziwy kapitan krążownika. Mnogość opcji i paneli sterujących, aż onieśmiela. Nie jestem sobie w stanie wyobrazić, ile czasu potrzeba na perfekcyjne

opanowanie ich wszystkich. Z drugiej jednak strony, pozwalają one zrealizować najśmielsze nawet plany i manewry, o których nie bylo mowy w mniej rozbudowanych grach. Stawianie statku w stan alarmu, zarządzanie wytwarzaniem i dystrybucją energii, wysyłanie sond szturmowych i zwiadowczych, kontrola oslon, wydawanie rozkazów zalodze i skrzydlowym oraz innym statkom, operowanie uzbrojeniem, wykonywanie uników, kierowanie ekipami naprawczymi... To tylko niektóre umiejętności, jakie musi posiadać dobry dowódca. A gdyby tak wstrzelić parę wahadlowców z rozkazem obrony macierzystego statku, zaatakowania lub zmylenia przeciwnika? Czemu nie! Może jeśli wypuszczę parę torped protonowych, aby odwrócić jego uwagę, a następnie dokonam szybkiego transferu resztek energii z oslon do silników, uda mi się wyrwać szybkim zwrotem na lewą burtę temu Klingońskiemu krążownikowi? Tylko, czy technicy zdążą z naprawą napędu?

Wachlarz możliwości, jakie rozpościerają się przed Tobą, jest bardzo szeroki. Ale to tylko drobna część, bo o najnowszym dziecku Interplay można pisać godzinami (a niestety objętość recenzji na to nie pozwala). Na osobne pochwały zasługuje też ergonomia i przemyślane rozmieszczenie wszystkich ikon, które znacznie ułatwia obsługę.

Wyśmienita strona merytoryczna gry znajduje swoje odbicie w oprawie audio-wizualnej. Najwyższych lotów jest orkiestrowa muzyka, inna dla każdej z ras. Ekran monitora emanuje bogatą paletą barw. Jak to zwykle w symulacjach kosmicznych bywa, najlepszy efekt zarezerwowany jest dla rozmaitych eksplozji i efektów działania broni. Na powierzchni trafionych statków pojawiają się wyladowania, inne ciągną za sobą cale warkocze kolorowego śmiecia. Najpiękniejszy jest jednak widok eksplodującego, na którymś ze statków, reaktora. Istna poezja! Takiego rozchodzącego się we wszystkich kierunkach blękitnawego dysku świetlnego nie powstydziłby się żaden holywoodzki spec od efektów specjalnych.

Dawno nie mialem do czynienia z produktem tak oryginalnym, rozbudowanym, przemyślanym i perfekcyjnie wykonanym. Przyznam, że na początku zraziłem się dwuwymiarowym polem bitwy, lecz wkrótce zmienilem zdanie. Dzięki niemu walka, mimo ogromnej palety

możliwości jakimi się cechuje, pozostaje klasyczna i strawna. SC wymaga od gracza myślenia, cierpliwości i żelaznych nerwów (zachowując przy tym niezłą dynamikę), a nie strzelaniny w co popadnie i reakcji instynktownych. Jednym zdaniem: porządna strategiczna rozrywka na długie zimowe wieczory, okraszona ładną grafiką. Oto dlaczego wystawiam Starfleet Command w pełni zasłużoną dziewiątkę. ■

Ocena: 9

Plusy:
- Niezwykle rozbudowana
- Ładna grafika i muzyka
- Zapewnia zabawę na długo

Minusy:
- Może nim być rozgrywka w 2D
- Dla niektórych może okazać się zbyt rozbudowana
- Nie ma Ferengi ani Borga

INFO

D-ACTION

Producent:	Interplay/Virgin
Dystrybutor:	Interplay
Internet:	http://www.interplay.com/sfcommand
Wymagania:	Wymagania: Pentium200, Win'95, 32 Mb Ram
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 11/99

©1999 The Learning Company, Inc. and its subsidiaries, and Jordan Mechner. All Rights reserved. Prince of Persia is a registered trademark and Red Orb Entertainment is a trademark of Learning Company Properties, Inc.

pokochacie!!!

polubiliście?

podobało się?

Trójwymiarowa Kontynuacja Legendy

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY

Abomination: The Nemesis Project

Amerykańska apokalipsa?

W przyszłości Stany Zjednoczone zostaną zaatakowane przez różne choroby i zagrozi im totalna apokalipsa. Czy istnieje jakieś rozwiązanie, aby ocalić kraj i jego mieszkańców? Na to pytanie odpowiecie sobie sami, jeżeli sięgniecie po Abomination: The Nemesis Project.

ANDY BUTCHER
(TŁ. I OPR. KINGA MRÓZ & ELD)

Jest wiele świetnych gier, kilka nawet rewelacyjnych, ale są też i takie gry, które choć znakomite, mają pewien feler. Brakuje im czegoś do osiągnięcia doskonałości. Stworzony przez Hothouse Creations Abomination: The Nemesis Project, niestety należy do tej grupy.

Akcja gry rozgrywa się w niedalekiej przyszłości i jak łatwo się domyśleć, będziesz musiał ocalić kraj demokracji. W wyludnionym mieście powstaje tajna organizacja, której celem jest przejęcie kontroli nad zrujnowanym krajem. Z czasem rośnie ona coraz bardziej w siłę. Kiedy rząd zauważa zagrożenie, postanawia powstrzymać organizację. Wprowadza do walki z nią specjalnie wyszkolony oddział genetycznie zmutowanych żołnierzy. Dlaczego zmutowanych? Dzięki temu są odporni na wirusy. Jak się już domyślasz, dowodzenie tym oddziałem przypadnie właśnie Tobie. Wyruszasz zatem na opustoszałe ulice, aby stawić czoła tajemniczej i potężnej organizacji.

Abomination: The Nemesis Project została podzielona na dwie części. Pierwszy z nich to tryb strategiczny. Na ekranie jest wtedy ukazany plan miasta z zaznaczonymi na nim ważnymi dla wrogiej organizacji punktami strategicznymi. Twoja kwatera główna ma łączność satelitarną ze specjalnym systemem komputerowym, który informuje Cię o wszystkich posunięciach organizacji, a także ma połączenie z Reasearch Facilities. Tam z kolei pracują naukowcy, którzy odkrywają nowe wirusy, a następnie znajdują na nie antidotum. W momencie, gdy organizacja wykona jakiś ruch, zapala się na mapce miasta lampka z zaznaczonym miejscem potencjalnego zagrożenia. Akcja gry w tym momencie przenosi się do sali odpraw, gdzie zostajesz powiadomiony o wszelkich szczegółach i celach. Po zaakceptowaniu misji następuje wybór drużyny składającej się z jednego do czterech żołnierzy, którzy wezmą udział w wyprawie. Po tym należy wybrać odpowiednią broń oraz ekwipunek i dopiero wtedy możesz wyruszyć na misję rozgrywaną w czasie rzeczywistym.

Akcja jest teraz przedstawiona w rzucie izometrycznym, a sterowanie odbywa się za pomocą myszki, klawiatury oraz menu rozkazów. Wydawać by się mogło zatem, że kierowanie naszymi podwładnymi jest uciążliwe, ale na szczęście nie jest to prawda, wręcz przeciwnie. Dzięki dużej ilości opcji sterowanie podwładnymi jest bardzo realistyczne. Można im wydawać bardzo rzeczowe i konkretne polecenia. Po wypełnieniu zadania, wycofaniu się lub stracie wszystkich członków ekipy powracasz do kwatery głównej. Tam ujrzysz dokładny raport z misji i jej wynik. Teraz możesz również rozdzielić pomiędzy swoich żołnierzy uzyskane punkty doświadczenia, zdobytą i znalezioną broń oraz ekwipunek.

Jeżeli to wszystko coś Ci przypomina, to masz absolutną rację. Abomination: The Nemesis Project jest bardzo zbliżony, w swoich założeniach, do hitu MicroProse - X-Com. Nie

jest to zaskoczenie, jeżeli weźmie się pod uwagę fakt, że główny programista Steve Goss był również odpowiedzialny za X-Com Terror from the Deep oraz X-Com Apocalypse. Niestety, pomimo wielu obietnic Gossa, Abomination: The Nemesis Project ma całkiem sporo słabych punktów. W części strategicznej masz zbyt małą kontrolę nad wydarzeniami. Przede wszystkim nie możesz wpływać na rzeczy rozgrywające się w Research Facilites. Dlatego wszelkie odkrycia następują bez Twojej ingerencji. Zamiast działać, czekasz tylko na wiadomość o mającej nastąpić misji.

Największy problem ujawnia się jednak podczas walki. Jest nim głównie słaba widoczność. Na ekranie widać jedynie małą część miasta, przez

ponad żałośnie niską rozdzielczość 640x480. Z tego właśnie powodu, widać tak mały obszar miasta, uniemożliwiający orientację w tym, co się dzieje. Do tego dochodzi sam wygląd miasta. Z grubsza rzecz ujmując przypomina ono świat kreskówek. Jest po prostu za mało realistyczne. Na większości lokacji kolory są zbyt jaskrawe i bajkowe. Brakuje tam, chyba tylko, Kubusia Puchatka i Prosiaczka ;). Sprawia to, o tyle niemiłą niespodziankę, iż demo wprowadzające w grę jest najwyższej jakości. Jego mroczny klimat zapowiada coś tajemniczego i mocnego, a zamiast tego dostajemy kreskówkę dla dzieci. Może przesadzam, ale przecież w dzisiejszych czasach od gry wymaga się wysokiego poziomu graficznego. Z drugiej strony jednak to grywalność przesądza o jej atrakcyjności.

Abomination: The Nemesis Project to gra mająca potężny potencjał, który niestety został nadwyrężony przez pozbawioną odpowiedniego klimatu grafikę oraz kilka malutkich buraczków (np. brak kontroli na Research Facelities). Gdyby nie to, byłaby naprawdę znakomitą grą. Trzeba jednak dodać, że obecnie pomimo wymienionych wad jest grą wybijającą się ponad przeciętność. ■

co, w przypadku posiadania większej ekipy, trudno się kieruje podwładnymi. Nie wspominając już o tym, że kiedy zapadną ciemności, widoczność maleje praktycznie do zera. Spróbuj wtedy dostrzec wroga! Także sama konstrukcja poszczególnych części miasta nie jest zbyt dobra. Zdarzają się co prawda i całkiem rozsądne lokacje, ale większość jest mało czytelna, czyli panuje na nich totalny chaos, co zapewne ma dodawać Abomination: The Nemesis Project klimatu totalnej zagłady. Zaletą tych lokacji jest za to możliwość wykorzystywania dachów jako punktów snajperskich. Wspaniale się z nich razi przeciwników. A skoro o nich mowa, to muszę do plusów zaliczyć także dużą ilość właśnie przeciwników. A są to, jak na przeciwników przystało, prawdziwe maszkary. Od stosunkowo milutkich, spotykanych na początku, zombie po prawdziwe, obrzydliwe monstra. Jest to skutek działania przeróżnych wirusów. Na uwagę zasługuje spora liczba broni, służącej wiadomo do czego. Początkowo są to tylko zwykłe pistolety, ale dość szybko nasz arsenał powiększa się o karabiny, wyrzutnie rakiet, karabiny maszynowe, aż po zaawansowane giwery rodem z filmów o kosmitach.

Najbardziej rozczarowuje jednak grafika. Nie da się z Abomination: The Nemesis Project wycisnąć nic więcej

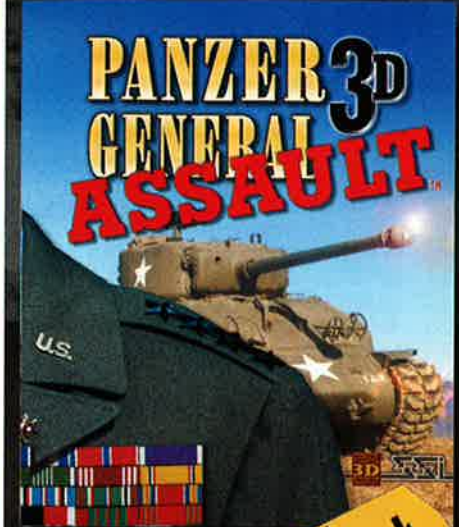
Ocena: 7

Plusy:
- ciekawa idea i koncepcja
- dobry system walki
- sporo ciekawych misji
- dużo broni...
- ...oraz przeciwników

Minusy:
- słaba grafika
- mała widoczność
- parę buraków w grze

INFO CD-ACTION

Producent:	Eidos
Dystrybutor:	Mirage tel. (022) 616 1551
Internet:	http://www.eidos.com
Wymagania:	P 166, 32 RAM, WIN 95/98, karta muzyczna
Akcelerator:	zalecany



99 zł

KLASYCZNY HIT W NOWYM WYMIARZE

SSI

Dystrybucja w Polsce:
Informacja handlowa: /018/ 444-0560
Sprzedaż wysyłkowa: /094/ 346-1156
Strona internetowa: www.play-it.pl

PLAY-IT

GP-500

Ryczące pięćsetki

Skończyły się już w naszym pięknym kraju czasy, kiedy szczytem marzeń każdego miłośnika motocykli była jakaś emzetka, czy stary Junak. Motocykle, które wtedy oglądano tylko w telewizji i gazetach, zaczynają coraz częściej pojawiać się na naszych ulicach. Rzekłbym nawet, że przestały już wzbudzać niezdrową sensację przechodniów. Mówię oczywiście o maszynach sportowych takich firm, jak Honda czy Yamaha. Można je bez większych problemów kupić, a jedyną barierą jest chyba cena. A jak się nie ma co się lubi, to się lubi co się ma. Można zbierać plakaty, zdjęcia, oglądać takie motory w telewizji. Można też, co wcale nie jest nowością, zasiąść na takich dwóch kółkach i za pośrednictwem komputera spróbować uszczknąć choć ułamek emocji towarzyszących prawdziwej jeździe. Wiadomo przy tym, że im taka komputerowa symulacja dokładniejsza, tym więcej można poczuć. Żeby jednak taka symulacja miała powodzenie u szerokiego grona odbiorców, musi być również wciągająca. O takiej właśnie grze przeczytacie niżej. Tytuł jej to GP-500.

YASIU

Już na samym początku, gdy moje zęby zdzierały folię z pudełka, ujrzałem kątem oka pewną rzecz. Było to logo mistrzostw świata wyścigów motocyklowych. To jakby dodało powagi mojemu podejściu do gry. Mogłem się przecież spodziewać prawdziwych kierowców, oryginalnych tras i motocykli. Jakże byłem nieprzewidujący (prekognicja nie jest moją dobrą stroną!). Jak mogłem nie wpaść na to, że GP-500 jest autentycznie najlepszym w tej chwili symulatorem wyścigów motocyklowych, dostępnym dla zwykłych domowych pecetów. Do tego dojdę jednak za chwilę...

PIERWSZE PRZYGOTOWANIA

W czasie, gdy mój komputer pracowicie kopiował cała zawartość płyty z grą na twardy dysk, ja zabrałem się za coś czego zazwyczaj nie robię, czyli za czytanie instrukcji. Muszę powiedzieć, że mnie wciągnęła. Na niecałych pięćdziesięciu stronach przedstawione są wszystkie informacje potrzebne graczowi, aby opanować obsługę do perfekcji. Nie ma tu zbędnego bełkotu, czy niezrozumiałych sformułowań. Wszystko, począwszy od instalacji, aż po tryb multiplayer, zostało opisane bardzo rzeczowo i sowicie okraszone obrazkami. Autorom należy się wielki plus za instrukcję szczególnie, że po jej przeczytaniu mój apetyt na grę wzrósł jeszcze bardziej.

Instalacja się skończyła... Jeszcze tylko konfiguracja sprzętu i można ruszać na tor. Jednak jeszcze chwilkę zaczekam. Jeśli bowiem mowa o konfiguracji sprzętu to wypada powiedzieć kilka słów o tym, co można konfigurować. W zakładce karty graficznej wszystko jest klasycznie. Wybór sterownika i jednej z dostępnych rozdzielczości. Tych na moim 32MB ASUS'ie na TNT-2 było do wyboru całkiem sporo; zarówno w 16, jak i 32 bitowej palecie. To jednak klasyka, więcej ciekawych rzeczy można zmienić w ustawieniach dźwięku. Właściwie można skonfigurować każdy aspekt udźwiękowienia gry. Od jakości dźwięków, poprzez ich ilość, aż po sposób w jaki ma być tworzony dźwięk przestrzenny (jest kilka możliwości do wyboru). Jak dla mnie, jest to bardzo przydatna rzecz dla posiadaczy słabszych kart dźwiękowych (nota bene czemu dla większości graczy najważniejsza jest szybka karta graficzna - dźwiękówkę traktuje się po macoszemu?).

U dołu:
Pomimo niższej noty GP 500 w porównaniu do Castrol Honda Superbike 2000 konkurencja jest ostra. Spójrzcie tylko, jak chłopaki składają się do skrętu.

DROGA NA TOR

Po obejrzeniu intra znalazłem się w końcu w głównym menu gry. Po chwili stwierdziłem, że jest ono nie dość, że ładnie wyglądające to jeszcze funkcjonalne. Funkcjonalność (a może ciekawość) ta zaprowadziła mnie najpierw do opcji gry. Chciałem na własne oczy przekonać się o tym, że wszystko to o czym piszą w instrukcji, naprawdę znajduje się w grze. Nie zawiodłem się - wszystko jest i jest tego na tyle dużo, że nie będę szczegółowo opisywał menu, a jedynie wspomnę o najważniejszych rzeczach. W opcjach grafiki i dźwięku znajdziecie dokładnie wszystko, co pozwoli wam dopasować grę do możliwości własnego sprzętu. Jest tego całkiem sporo i oczywiście wszystko dokładnie opisano w instrukcji.

Następne w kolejności są opcje sterowania motocyklem. Nie zaskakują tu opcje dotyczące wyboru rodzaju sterowania, czułości urządzeń i innych bajerów. Zadziwia za to obecność w menu klawiszy odpowiedzialnych za - hamowanie osobno przednim i tylnym hamulcem; trzy tryby zmany biegów (w górę, w dół i inteligentny) oraz za wychylenia kierowcy do przodu, tyłu i na boki. Prawdę mówiąc taka ilość klawiszy sterujących może przerazić graczy nie posiadających joysticków, czy innych tego typu urządzeń. Jednak im (sądząc z braku joysticka) nie zależy do dokładnej symulacji gry. Dla nich też przygotowano kilka opcji z ostatniego menu odpowiedzialnego za poziom trudności. To właśnie tutaj decydujemy, czy komputer sam ma sterować wychyleniami kierowcy, czy którego hamulca używamy itp. Oprócz tego możemy też ustalić tu długość wyścigu (w procentach) oraz umiejętności komputerowych kierowców. Cóż jest tego, jak widzicie, całkiem sporo i bardzo ważne jest to, że zmiana każdej opcji jest dokładnie widoczna podczas gry, a to się ceni.

KTÓRĘDY DROGA?

Opcje to jednak nie koniec drogi na tor wyścigowy. Aby się na nim znaleźć, musimy najpierw dokonać wyboru w jakim trybie chcemy się ścigać. Tych jest oczywiście kilka i niczym nie różnią się od tego, co spotykamy w innych wyścigach. Jest pojedynczy wyścig z wszystkimi

bajerami, jak praktyka, kwalifikacje itp. Drugi rodzaj pojedynczego wyścigu polega na tym, że praktycznie od razu znajdujemy się na trasie i liczy się jedynie uzyskany czas. Nie licząc - całkiem swoją drogą rozbudowanego - trybu multiplayer, możemy jeszcze wybrać udział w całych mistrzostwach. Te zostały oparte na sezonie 1998: występują dokładnie ci sami kierowcy, ta sama kolejność wyścigów. Krótko mówiąc kompletne odtworzenie czegoś, co dotychczas mogliśmy oglądać jedynie w telewizji. Mamy jednak pewną swobodę wyboru - możemy bowiem wybrać drużynę, w której barwach będziemy jeździć. Ten wybór związany jest również z wyborem motocykla. Każda z drużyn używa jednego z sześciu typów motocykli.

Po dokonaniu tego wyboru przechodzimy do ekranu bezpośrednio poprzedzającego wyścig. Przed nami jedna z czternastu występujących w grze tras i znowu kilka możliwości wyboru. Przede wszystkim proponuję zapoznać się z opisem trasy, a także rzeczowym komentarzem, co do najlepszej taktyki jazdy na niej. Bogatsi o takie informacje możemy spokojnie przejść do pierwszej pozycji każdego wyścigu, czyli praktyki. Dostępny czas radzę tu wykorzystać do obadania trasy, a także ustalenia optymalnych ustawień motocykla. Są one bardzo ważne, gdyż dzięki odpowiedniemu ich ustawieniu (a opcji do wyboru jest naprawdę wiele) możemy uzyskać dużo lepsze wyniki niż na normalnie skonfigurowanym motorze. A to będzie się liczyć już w drugim punkcie wyścigu, czyli kwalifikacjom. Tutaj w ciągu 12 minut musimy postarać się o jak najlepszy czas jednego okrążenia toru. Od niego zależy nasza pozycja startowa we właściwym wyścigu, a to bardzo ważne. Na koniec został...

WYŚCIG

To już prawdziwy sprawdzian umiejętności. Wszystkie nasze wyczyny na torze (we wszystkich trybach) podlegają kilku opisanym w intrukcji zasadom. Jednak ich przestrzeganie jest naprawdę najważniejsze dopiero w trakcie wyścigu należącego do mistrzostw świata. Ruszamy do przodu i staramy się zrobić, co w naszej mocy, aby wyścig wygrać. Sama jazda dzięki dużym możliwościom konfiguracji jest przyjemna praktycznie dla każdego - miłośnika symulacji, czy zwykłego szarego gracza kochającego prędkość. Początkowo prowadzenie motoru może sprawiać całkiem spore problemy (szczególnie, gdy gramy na klawiaturze), ale po pewnym czasie zaczynamy jeździć coraz lepiej, a to, jak wiadomo, cieszy. Nie mogę powiedzieć, żeby gra należała do najłatwiejszych, ale dzięki temu dla każdego może być wyzwaniem, a nie kolejną grą, gdzie zdobywamy same pierwsze miejsca. Ogólnie, jazda sprawia naprawdę dużo przyjemności i dość mocno wciąga.

I RELACJA Z NIEGO

Mogłoby tak jednak nie być, gdyby oprawa graficzna i dźwiękowa nie stały na przyzwoitym poziomie. Tu nie można o tym mówić - gra jest pod tym względem po prostu rewelacyjna. W każdej rozdzielczości wszystko wygląda wspaniale - reklamy, tor, motocykle, odblaski słońca na bakach, przezroczyste szyby i wspaniała animacja postaci poruszającej się na motorze. Jakby tego było mało, można się przekonać o naprawdę dużej ilości pracy włożonej w grafikę. Przy wiekszych rozdzielczościach (ja grałem w 1024x768x32 na karcie ASUS v3800 i procesorze Celeron

500) zaczyna być widoczna ogromna ilość, być może nieważnych, ale wspaniale poprawiających realizm - szczegółów. Widoczne są naklejki na hełmach motocyklistów, pojedyncze elementy maszyn. No... wszystko, a do tego na wymienionym sprzęcie w takiej rozdzieczłości gra chodziła jak złoto - żadnego haczenia się, zwalniania itp. Wrażenia wzrokowe są uzupełnione przez to, co dobiega z głośników. Przy dobrej karcie muzycznej i dobrym

nagłośnieniu można się po prostu poczuć, jak na prawdziwym torze. Słychać wszystkie odgłosy, ryk silnika każdego z motocykli dobiega z tej strony, co trzeba. Pełny odlot - pomimo tego, że nie ma tu jakiś wyjątkowych fajerwerków graficznych, czy dźwiękowych (bo i po co?) to gra zasługuje na wielką pochwałę za oprawę audiowizualną.

JAK SIĘ TAM DOSTAĆ

Cóż - według mnie gierka jest wyśmienita. Zdaję sobie sprawę z tego, że nie każdemu będzie się ona podobać. Ale przecież od czego są dema? Tym, którzy dadzą się wciągnąć w świat tej wspaniałej gry, życzę dużo powodzenia i jak największej ilości przeciwników za plecami. Warto spróbować... ■

INFO

CD-ACTION

Producent:	Microprose
Dystrybutor:	Hasbro Interactive
Internet:	http://www.hiuk.co.uk
Wymagania:	P200, 32MB ram, Windows 95/98, CD-x2
Akcelerator:	Tak

Demo na CD 10/99

Ocena: +8

Plusy:
- wspaniała grafika
- bardzo dobra instrukcja
- duża ilość opcji konfigurujących zarówno trudność, jak i jakość oprawy audiowizualnej
- ogólne wrażenia

Minusy:
- eee... dla natrętów - wypadki mogłyby być bardziej widowiskowe

The F.A. Premier League Stars

Gwiazdy i gwiazdeczki angielskiej piłki

Uff... minęło zaledwie kilkanaście godzin od meczu Polska - Szwecja. Trochę już ostygłem i psychicznie przygotowuję formę na kolejne spotkanie reprezy. Wkrótce Mistrzostwa Europy, a ja nadal zmagam się z Anglikami. Tym razem w najnowszej kopanej spod znaku EA Sports, zatytułowanej The F.A. Premier League Stars.

ELD

Od jakiegoś czasu zauważyłem na rynku gier sportowych pewną stagnację. Cisza przed burzą? Chyba tak, bo, jak wiadomo, jesień to ulubiony termin wydawania przez EA Sports sportówek. Zanim jednak nastąpi prawdziwy zalew znanych już wszystkim serii FIFA, NHL, NBA z cyferkami 2000, dostaliśmy do rąk The F.A. Premier League Stars. Pewnie ten tytuł zaraz skojarzy Wam się z wydaną w zeszłym roku grą F.A. Premier League Manager 99. Jak sobie przypominacie, był to raczej bardzo cieniutki menadżer. Tym razem jednak mamy do czynienia z kopaną. Dziwne to o tyle, że już na przełomie października i listopada w sklepach ukaże się FIFA 2000. Czyżby miało to być tylko i wyłącznie pociągnięcie marketingowe ze strony EA Sports, mające na celu wyciągnięcie od stęsknionych graczy dodatkowej kasy? Na pewno w dużym stopniu tak, bo mimo wszystko F.A. PLS to tylko klon FIFA 99.

Na początek otrzymujemy typowy dla EA Sports zastrzyk adrenaliny w postaci migawek z boisk Premier League. Może nie gra się tam technicznie i efektownie, ale za to walczy do upadłego. Menu główne jest również typowo sympatyczne i ładne. Do wyboru masz pięć możliwość rozgrywki: Friendly, Season Play, Custom League, Custom Teams, Multiplayer oraz Training. Nic zatem oryginalnego i ciekawego. Wszystko to już mieliśmy w kilku poprzednich częściach FIFA. Jeszcze smutniejszy jest fakt, iż możemy powalczyć tylko w jednej lidze. Jest to co prawda zgodne z tytułem gry, ale primo - nie wszyscy są fanami ligi angielskiej, secundo - giercowanie tylko w jedną ligę szybko się nudzi. Rozumiem, gdyby jeszcze można było powalczyć w Division One i Division Two, ale niestety nic z tego. Mam tylko Premier League i jej gwiazdy: Owena, Beckhama, Overmarsa, Fowlera, Bosnica czy Kewella. Można co prawda pobawić się opcją Custom Teams i wyedytować sobie zespół, jakiego tylko zapragniemy, ale to nie to samo co gotowe teamy. Nie ma co jednak zbędnie narzekać (już niedługo FIFA 2000 i mam wielkie związane z nią nadzieje) i proponuję graczom wybrać najciekawszą opcję Season Play. I tu spotkała mnie pierwsza miła niespodzianka dotycząca F.A. Premier League Stars. Mianowicie nie są to już tylko i wyłącznie rozgrywki o mistrzostwo kraju tak jak to było w FIFA. Wreszcie można powalczyć zarówno w lidze, jak i europejskich pucharach. Tego mi zawsze brakowało, bo nie ma to jak zdobyć za jednym zamachem krajowe i europejskie trofea. Jednak zaraz potem przyszła kolej na rozczarowanie. Opcje menadżerskie są tak samo ubogie jak w FIFA. Niby można namieszać zmieniając ustawienie zespołu, nakazać grać ofensywnie bądź defensywnie, ale to wszystko pikuś. Wystarczy przecież spojrzeć na NHL 99 czy NBA 99 i porównać, ile opcji menadżerskich oferuje każda z tych gier. F.A. Premier League Stars odpada w przedbiegach. Przy każdej recenzji FIFA biadolę na brak poważnych możliwości ustawienia taktycznego zespołu i za każdym razem pozostaje to bez echa ze strony EA Sports ;). Ale jestem uciążliwy, co?

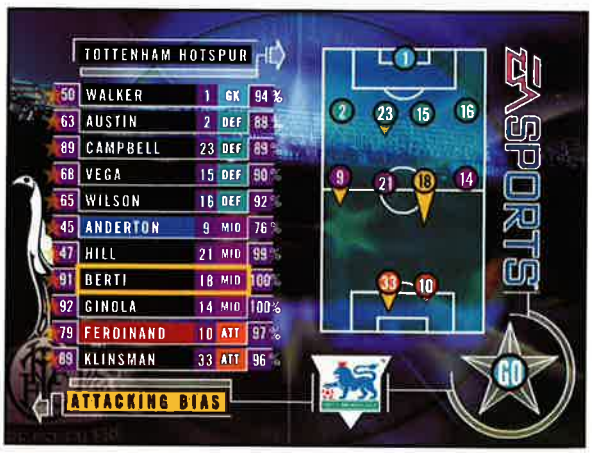
Za to mamy w F.A. Premier League Stars inną, można powiedzieć rewolucyjną, nowinkę. Wiąże się ona z ostatnim członem tytułu

- Stars. Otóż statystyki każdego zespołu i piłkarza są przedstawione za pomocą gwiazdek. Im więcej gwiazdek, tym drużyna czy też kopacz są lepsi. Do czego służą te gwiazdki? Po rozegranym meczu są one przyznawane obu teamom. Zasada ich przyznawania jest dość prosta. Otrzymuje się je za wygrany lub zakończony remisem mecz, za zdobycie bramki, za "man of the match", za grę fair play etc. Gwiazdki te następnie służą do polepszania umiejętności naszych graczy. Wchodzimy do Star Location i tam możemy je rozdzielić na poszczególnych piłkarzy. Napastnikowi możemy podnieść szybkość czy technikę, pomocnikowi podawanie i wytrzymałość itd. Warto chyba zatem wygrywać i kolekcjonować przyznawane gwiazdki, aby nasz zespół był coraz to lepszy. Ciekawe, czy w FIFA 2000 zostanie zastosowane podobne rozwiązanie? Mam nadzieję że nie, bo powielanie tych samych pomysłów nie jest wcale śmieszne dla graczy.

Najgorszego jednak spodziewałem się po samym graniu w F.A. Premier League Stars. Byłem niemal w stu procentach przekonany, że grać się będzie identycznie jak w FIFA 99. A tymczasem okazuje się, że choć graficznie większych zmian nie ma, to sama gra uległa pewnemu dość znaczącemu przeobrażeniu. Przede wszystkim piłka nie klei się nogi, co zmienia od razu obraz gry oraz taktykę rozgrywania akcji. Z początku miałem z tym niemałe kłopoty, bo jednak o wiele łatwiej (i nudniej) gra się, gdy piłka lepi się nogi piłkarza jak w FIFA 99. Jest to problem, szczególnie w przypadku piłkarzy słabiej wyszkolonych technicznie, np. obrońców. Jeżeli laciatą posiada obrońca, to lepiej od razu podawać do pomocnika lub napastnika, bo strata piłki to tylko kwestia chwili. Chociaż i na to "nieklejenie się" istnieje sposób. Wystarczy bowiem odpowiednio przydzielać gwiazdki, a zawodnik lepiej będzie nad piłką panować, czyli będzie się ona trzymać nogi. Mimo to nie da się w F.A. Premier League Stars tak mieszać jak w FIFA. I dobrze, bo czasami w FIFA niektóre zwody były wręcz żenująco nieprawdziwe. Teraz granie wygląda bardziej realistycznie, choć nie ma co ukrywać, że jest trudniej. Co prawda na pierwszym poziomie dysponujemy większą szybkością niż przeciwnik i wystarczy wrzucić "przyspieszenie", aby uciec obrońcą i strzelić bramkę, ale na drugim oraz trzecim poziomie rywal dysponuje lepszymi parametrami i wtedy należy pogimnastykować palce niesamowicie. Niezłą formę prezentują również bramkarze i w sumie to od ich postawy zależy sukces drużyny. Bowiem i im zdarzają się od czasu do czasu szkolne błędy. A propos goalkeeperów, muszę wspomnieć o bardzo milutkiej sprawie.

Nareszcie można minąć ich zwodem i strzelić do pustej siatki. Gorzej natomiast w porównaniu do FIFA 99 wypada walka w powietrzu. Brakuje mi tak spektakularnych zagrań głową czy nożycami. Owszem, są, ale nie tak efektowne jak w FIFA. Przyczepić się również mogę nieco do taktyki. Nie ma aż takiej dyscypliny. Zdarza się, że napastnicy biegają tam, gdzie mają ochotę, a nie tam, gdzie powinni. Obrońcom też

U dołu:
I pomyśleć, że lubię też Sunderland. Nie mam sumienia



można przyczepić łatkę, iż zamiast włączać się do akcji ofensywnych, murują w tym czasie własną bramkę. Czy tak wygląda angielski football? Chyba nie. Nie ma też znanego z FIFA systemu egzekwowania rzutów wolnych i rożnych. Brak jest tej strzałki, którą mogliśmy ustawiać podczas wybijania piłki. Na początku możecie mieć z tym lekkie kłopoty (no cóż, siła przyzwyczajenia), ale po kilku meczach powinno już iść lepiej. Życie ułatwia za to wskaźnik siły pokazywany w momencie, gdy korzystamy z przyspieszenia. Dzięki temu wiadomo, kiedy nasz piłkarz "straci oddech". Co jeszcze? Hmmm...

U góry:
Opcje menadżerskie są nadal ubogie

lepsze wrażenie zrobiły na mnie wślizgi. Prezentują się one co najmniej bardzo realistycznie.

Grafika, jak zawsze w super produkcjach EA Sports, stoi na najwyższym poziomie. Od wyglądu menusów po motion capture - wszystko jest idealne. No, prawie... jak zawsze mogę zbeształ autorów za brak nazwisk na koszulkach oraz twarze piłkarzy, aczkolwiek są one bez porównania lepsze niż w pozostałych piłkach kopanych z logiem EA Sports. Mniej kwadratowe nareszcie przypominają ludzkie. Niesamowite wrażenia wzrokowe zapewnia graczowi widok stadionów. No, tutaj chłopaki się postarali. Wszystkie dwadzieścia stadionów drużyn Premier League zostało odtworzonych w najmniejszych szczegółach. Wystarczy tylko spojrzeć na Anfield Road czy Highbury, aby co do tego nie mieć najmniejszych wątpliwości. Wyglądają niczym na pocztówkach ;). Zastrzeżeń nie budzi wygląd piłkarzy. Ładnie pokryte teksturkami postacie z gracją i zwinnością biegają za laciatą. Ale czy ten znakomity motion capture może budzić zdziwienie, skoro mamy już za sobą tyle części FIFA? Na pewno nie. Swój urok mają również dynamiczne powtórki bramek. Pokazywane są z kilku różnie umiejscowionych kamer. Właśnie, skoro mowa o kamerach, to tym razem zastosowano nieco odmienne od FIFA rozwiązanie. Nie są to już stale kamery, ale gracz może sam dowolnie ustawić ich kąt nachylenia oraz zbliżenie lub oddalenie. Cała reszta grafiki, włącznie z otoczką (czyli wyjściem z szatni, kłótniami z sędzią etc.), to powtórka z FIFA.

Mam nieco mieszane uczucia, jeżeli chodzi o ścieżkę dźwiękową F.A. Premier League Stars. Muzyka jest z pewnością o klasę lepsza od FIFA 99 (miałem co do niej małą uwagę, iż jest zbyt nudna). Nie podejmę się jednak klasyfikacji tej muzy, gdyż ostatnio kilku czytelników miało żal o pomyłkę. Na usprawiedliwienie podam tylko, że słucham krańcowo innej muzyki. Zatem muzyka w F.A. Premier League jest bardzo dobra, żywiołowa i doskonale pasuje do gry. Nie inaczej jest z dźwiękiem. Jak zawsze w pełni profesjonalny komentarz autorstwa Andy Gray'a, Richarda Keys'a i Martina Tyler'a towarzyszy nam podczas rozgrywania spotkań. Problem tkwi w tym, że tych pacjentów słucham już od kilku lat przy każdym nowym wcieleniu FIFA. Ileż można słuchać, jak Andy Gray ze swoją typowo angielską flegmą obwieszcza zdobycie kolejnego gola? Nawet anemik straciłby cierpliwość, a co dopiero tak wybuchowy koleś jak ja. Mały apel do twórców FIFA 2000: ja chcę usłyszeć jakiegoś nowego komentatora! Może to być nawet Darek Żabie Oczko lub Zydorowicz, ale ja nie chcę już słuchać Gray'a i spółki. Ale jak komuś też przeszkadza pan Gray, to może, idąc za moim przykładem, wyłączyć komentarz. Za to rekompensatą za straty moralne wywołane przez Andy Gray'a są odgłosy trybun. Miodzio. Doping słychać głośno i wyraźnie.

Również mieszane uczucia mam wystawiając ocenę końcową. Nie wiem, czy zachęcać Was do kupna F.A. Premier League Stars, czy też zaproponować Wam poczekanie na FIFA 2000. Jak by nie patrzeć, jest to tylko klon FIFA 99, ale za to bardzo udany i - moim zdaniem - jeżeli ktoś kocha piłki nożne i nudzi go już czekanie na FIFA 2000, to powinien zakupić F.A. Premier League Stars. Tym bardziej jeśli jesteś fanem footballu angielskiego. Pozostałym graczom jednak proponuję poczekać na kolejne uderzenie EA Sports. Ja żadnej z godzin spędzonych na pograwaniu w F.A. Premier League Stars nie żałuję i zachęcam do zapoznania się z tą grą, a warto zwrócić na nią uwagę chociażby z racji owych gwiazdek, co chyba jest najsilniejszym punktem F.A. Premier League Stars. ■

Po lewej:
W akcji największa gwiazda angielskiej piłki

Wembley, czyli symbol potęgi angielskiej piłki

Liczący ponad 75 lat stadion Wembley to bez wątpienia symbol i duma angielskiej piłki, a zarazem chyba najbardziej znany stadion na kuli ziemskiej. Położony na północno-zachodnich przedmieściach Londynu jest dla każdego Anglika legendą. Jego historia rozpoczęła się w roku 1920, kiedy to Wembley zostało wybrane jako teren pod Brytyjską Wystawę Imperialną. Prace budowlane trwały jednak bardzo wolno i we wrześniu 1921 roku The Football Association podpisał umowę dzierżawy tego terenu na okres 21 lat w celu budowy stadionu narodowego i rozgrywania tam spotkań finałowych o Puchar Anglii. Od tej chwili prace ruszyły ostro do przodu. Stadion został wybudowany w równo 300 dni i mógł pomieścić 126 tysięcy widzów! W dniu 28 kwietnia 1923 roku został na nim rozegrany pierwszy mecz finałowy o Puchar Anglii pomiędzy Bolton Wanderers a West Ham United (2:0). Do dziś nie wiadomo, ile osób obejrzało to spotkanie. Mówi się o około 200 tysiącach, chociaż biletów sprzedano 126 047! Jedno jest pewne, gdyby nie policja, która zepchnęła kibiców z murawy, mecz nie doszedłby do skutku. Później było już nieco gorzej. Stadion popadł w niełaskę. Przez jakiś czas był on nawet używany do... wyścigów psów. W roku 1955 stadion otrzymał po długich negocjacjach sztuczne oświetlenie. Lepiej zaczęło się wieść Wembley w latach sześćdziesiątych, gdy zostało wykupione przez British Electric Traction Group. Generalna przebudowa stadionu nastąpiła przed Mistrzostwami Świata w 1966 roku. Właśnie wtedy Wembley stało się pierwszym stutysięcznikiem mającym miejsca pod dachem. Od tamtego czasu stadion był jeszcze kilka razy modernizowany, w tym pod koniec zeszłego roku postanowiono całkowicie rozebrać Wembley i zbudować wszystko od nowa. Oczywiście F.A. podjęło taką decyzję z myślą o Mistrzostwach Świata w 2006 roku. Szansę na ich zorganizowanie mogą jednak Anglicy stracić, jeżeli... nie zakwalifikują się do ME w 2000 roku...

INFO CD-ACTION

Producent:	EA Sports
Dystrybutor:	IPS Computer Group tel. (022) 642766
Internet:	http://www.easports.com
Wymagania:	Pentium 166, 32 RAM, Windows 95/98, CD x4, karta muzyczna
Akcelerator:	zalecany

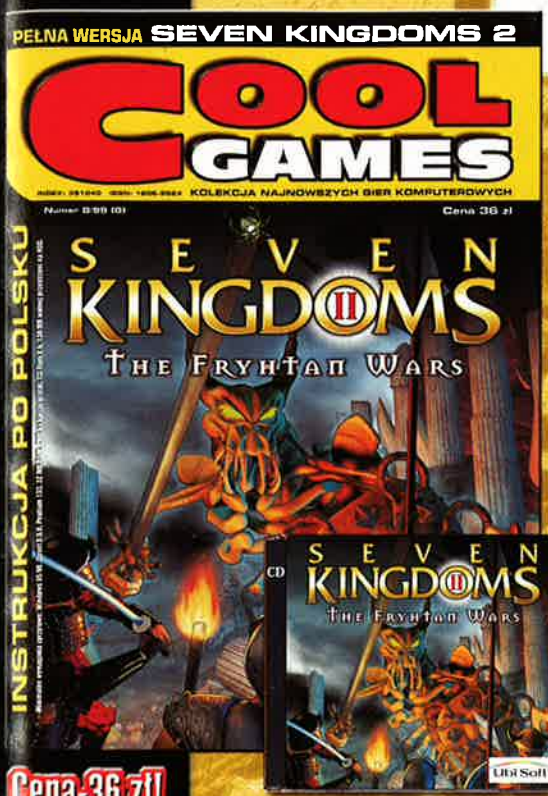
Ocena: 8

Plusy:
- system "gwiazdek"
- tradycyjnie ładna grafika, animacja i bardzo dobry dźwięk oraz muzyka
- piłka nie klei się nogi
- wreszcie w produkcie EA Sports są rozgrywki pucharowe
- niezłe powtórki

Minusy:
- w sumie to jednak tylko klon FIFA
- ile razy jeszcze usłyszę Andy Graya & Co.?
- tylko liga angielska, w dodatku sama Premier League
- szybko się nudzi

Zamów taniej u nas!

Nowy numer już w kioskach!



Cena-36 zł!

8. Seven Kingdoms 2: The Fryhtan Wars - już w sprzedaży RTS nawiązujący klimatem do wielkiego poprzednika, Seven Kingdoms. Poprawiona grafika, dodane nowe misje i edytor poziomów, nowe postacie, jednostki i rasy. Można już zamówić. Koszty wysyłki pokrywa w całości redakcja.

Cena-15 zł!

1. 101 Airborne in Normandy - strategia ze spadochroniarzami ze słynnego batalionu brytyjskiego w roli głównej. Jeśli jesteś amatorem symulacji żołnierzy na polu walki, musisz koniecznie zagrać.

Cena-15 zł!

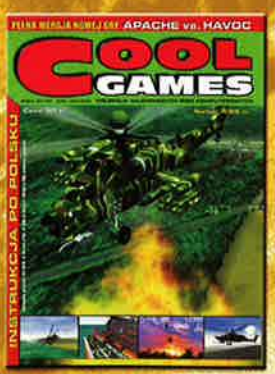
2. Grand Touring - wyścigi samochodowe, zawrotne tempo jazdy, świetna grafika, bogate opcje. Gra może śmiało konkurować z największymi produkcjami w obrębie gatunku.

Cena-30 zł

3. Western Front - bardzo realistyczna strategia z czasów II wojny światowej. Uczy historii, poprawia pamięć, wyrabia cierpliwość. Musisz zagrać, żeby się o tym przekonać.

Cena-30 zł

4. Big Race USA - najsympatyczniejszy symulator stołu do gry we flippery. Takiej muzyki i grafiki nie znajdziesz w żadnej innej grze tego typu. Dobra zabawa gwarantowana. I to dla całej rodziny!



Cena-30 zł

5. Apache vs. Havoc - symulator 2 śmigłowców uznany przez prasę komputerową na świecie za najwyższe osiągnięcie w kategorii helikopterów.

Cena-30 zł

6. Shogo: Mobile Armor Division - gra w całości po polsku!!! Takiej strzelanki za tak niską cenę chyba jeszcze nie wydano. Najwyższe notowania na listach przebojów. Grafika na najwyższym światowym poziomie. Grywalność bijąca konkurencję na głowę.

Cena-36 zł!

7. Rage of Mages II - RPG, w którym można sobie nieźle powalczyć. Absolutny hit i nowość. Bardzo przyjemna grafika i muzyka. Instrukcja, jak zawsze w Cool Games, po polsku.

Zamawiający

Imię: .....

Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: .....

Kod Pocztowy: .....

Województwo: .....

Tel: .....

Uwaga: w cenie egzemplarza zawarte są **koszty wysyłki**

Zamawiam:

☐ Nr. 1/99 15 zł ☐ Nr. 2/99 15 zł ☐ Nr. 3/99 30 zł ☐ Nr. 4/99 30 zł ☐ Nr. 5/99 30 zł ☐ Nr. 6/99 30 zł ☐ Nr. 7/99 36 zł ☐ Nr. 8/99 36 zł

Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

Adres redakcji:

COOL GAMES

ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie

A za miesiąc SHADOW COMPANY!

NBA Inside Drive 2000

W trumnie?

I oto nastał nam rok dwutysięczny. Wprawdzie, jak na razie, jedynie w numeracji serii gier, tym niemniej dobitnie sugeruje to, że do potencjalnej katastrofy Y2K pozostało już jedynie troszkę ponad 70 dni. Dni wypełnionych oczywiście - jak na rasowych graczy przystało - giercowaniem przez niemal okrągłą dobę. Dokonać tego ostatniego będzie łatwo. Wysyp świątecznych prezentów dla graczy już zaczyna być widoczny. Wśród tych zaroi się od wszelakich sportówek, oznaczanych tradycyjnie właśnie datą roczną. Samo EA Sports sposobi się do zarzucenia rynku piłami, golfami, hokejami, footballami (tymi ichnimi), wreszcie - koszykówkami. Przyznam tu, że z całego tego dobra czekam jedynie na tę ostatnią - Live 2000. Miała być jeszcze lepsza od 99, a jak dla mnie już samo to wystarczy, by stała się rewelacją.

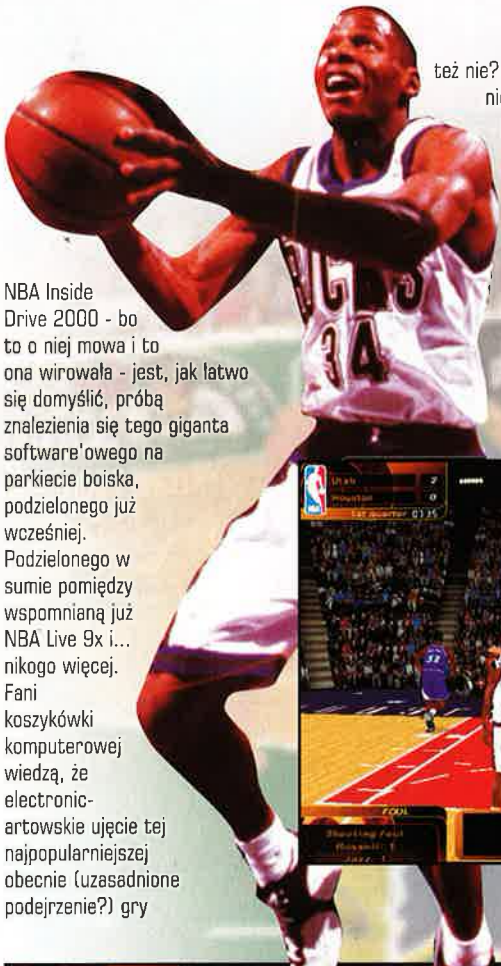
Ocena: 7

Plusy:
- sympatyczna, nietrudna, choć raczej schematyczna koszykówka
- bieżące składy: w podstawce stan z 25 lipca - na stronie producenta, czyli Microsoft znaleźć można jednak update'y
- doskonałe udźwiękowienie

Minusy:
- mało finezyjna grafika
- przeciętna AI

GEM.INI

Parę dni temu jednak wpadła mi w ręce (nie myślałem, że Naczelny tak dobrze podaje za plecami ;) inna gra tego typu (oczywiście również 2000), z opakowania której biło logo National Basketball Association (I love this game!) i napis: Official Licenced Product. Nieco dalej spostrzegłem nazwę pewnej firmy, której systemu operacyjnego wprawdzie wciąż nie darzę sympatią, lecz której gry stają się powoli synonimem dobrej jakości - Microsoftu. Walka z samym sobą i chęcią podrzucenia jej komuś innemu trwała więc jedynie przez moment. W kolejnym płytka wirowała już w napędzie.



NBA Inside Drive 2000 - bo to o niej mowa i to ona wirowała - jest, jak łatwo się domyślić, próbą znalezienia się tego giganta software'owego na parkiecie boiska, podzielonego już wcześniej. Podzielonego w sumie pomiędzy wspomnianą już NBA Live 9x i... nikogo więcej. Fani koszykówki komputerowej wiedzą, że electronic-artowskie ujęcie tej najpopularniejszej obecnie (uzasadnione podejrzenie?) gry zespołowej, zwanej potocznie koszem, jest niemal bezbłędne i trudno znaleźć coś innego, co byłoby w stanie zapewnić choć część emocji, jakie wywołuje gra w Live. To znaczy - trudno było dotąd znaleźć, gdyż od tej chwili pewnego rodzaju alternatywą może być właśnie NBA ID 2k.

Jednak tylko pewnego rodzaju, gdyż nie do końca zostałem przekonany, że od daty premiery NBA Inside Drive 2000 powinienem przestać czekać na kolejną odsłonę Live. Właściwiej zatem byłoby napisać, że może stanowić koszykówkę zastępczą... Choć może też nie? Określenie takie wydaje się bowiem nieco krzywdzące, jako że ID jest naprawdę niezłe. Na tyle, że przez parę dni przez blisko dziesięć godzin dziennie nie grałem w nic innego! I choć od czasu do czasu na nowo wstrząsała mną bezmyślność niektórych zachowań czy rozwiązań, to generalnie ujmując, bawiłem się świetnie.

Pierwsze wrażenie jednak, to rzekomo decydujące o nastawieniu, nie było najlepsze - nie najlepiej wyreżyserowane intro (pierwsze ujęcie to spocony do granic możliwości Shaq, który i na sucho nie należy do osób atrakcyjnych... :P), problematyczny, nieintuicyjny układ przycisków w irytującym odrobinę, bo zbyt długo otwierającym się menu i tzw. first glance na parkiet i koszykarzy na nowo obudziły we mnie odruch przekazania gry komuś innemu. W chwilę później uświadomiłem sobie, że działa siła przyzwyczajenia do rozwiązań (nie ukrywam - dla mnie modelowych) z Live. O jedną rzecz jednak miałem żal do twórców przez całą grę - o to, że nie pokusili się o odpowiednik live'owej wirtualnej twarzy - przyzwyczaiłem się bowiem do emocji, jakie przejawiają gracze, i jednakowo głupi uśmieszek ich wszystkich w ID 2000 traktuję jako spory krok do tyłu. Tym bardziej że, jak wieść niesie, w Live 2000 mowa graczy ma być sprzężona z animacją twarzy! Virtual Face 2.0?

Właśnie - pierwsze spojrzenie... Podobnie wrażenie regresu odniosłem również w kwestii podobieństwa tych insidedrivowych postaci do idoli tysięcy kibiców. Tego wprawdzie nie da się

uniknąć - one jak na razie muszą się różnić - lecz w... wiadomo czym wyglądali znacznie bardziej prawdziwie. Trzeba jednak oddać twórcom, co ich: nie ma dwóch takich samych graczy; każdy z nich został odpowiednio "dostosowany" do nazwiska, jakie nosi na koszulce. I nie tylko. Dostosowano również resztę stroju. W tym momencie zróżnicowanie butów przypomina sporej wielkości dział obuwniczy - każdy z nich nosi i piszczy takimi samymi jak w rzeczywistości.

Warto podkreślić (dwukrotną linią ciągłą) zauważalną płynność ruchów graczy. Do tego stopnia, że niejednokrotnie w trakcie rozgrywki ulegałem złudzeniu oglądania meczu rozgrywanego w telewizji. Wprawdzie wciąż dają się zauważyć "cięcia" animacji przy zmianie trybu poruszania się czy toru lotu piłki przy alley-upie, jednak - jak na braki doświadczenia w sprawach motion capture - jest naprawdę nieźle. Ta fantastyczna płynność ruchów wiedzie wprost do symbolu zdobiącego okładkę NBA Inside Drive 2000 - jednego z mniej popularnych u nas koszykarzy - Shooting Guarda Milwaukee Bucks Raya Allena. To on bowiem użyczył swego ciała w procesie motion capture. I jakkolwiek zrobił to świetnie, to znów muszę wspomnieć o czymś, co nie sprawia najkorzystniejszego wrażenia: wykorzystywanie ruchów tego niepozornego (w porównaniu do tych największych :) gracza do obsadzenia wszystkich ról na boisku nie jest moim zdaniem najlepszym pomysłem. A przecież ktoś już wpadł na to, by przy okazji tworzenia komputerowej wersji gry zespołowej wykorzystać w procesie "chwytania ruchu" po jednym graczu z każdej pozycji... Tu bowiem dochodzi do tego, że jedyną różnicą pomiędzy rozgrywającym a centrem jest to, że ten ostatni potrafi zrobić każdy zwód playmakera, tyle tylko, że... wolniej. Całe szczęście, że twórcy postarali się o nadanie tym najbardziej popularnym graczom ich charakterystycznych gestów. Wprawdzie grając Utah nie zauważyłem potarć policzka u Jeffa Hornaska (why?), to jednak Listonosz Malone wciąż pakował w ten specyficzny dla siebie - Tomahawk jam! - sposób.

Sama taktyka gry również nie odbiega od tego, co można zaobserwować w TV - tj. należy wykorzystać każdą lukę i każdego chwilowo nie pilnowanego zawodnika, grać szybkimi podaniami i starać się nie rzucać z pozycji, które nie leżą danemu graczowi. To recepta tylko na atak, gdyż obrony się już nie da tak usystematyzować. Być może dlatego, że w praktyce nie istnieje sposób na zatrzymanie zgranego teamu. Tym niemniej wydaje się, że przeciwnicy nie uczą się na swoich błędach - dlatego też po opracowaniu w miarę skutecznej taktyki bez większych stresów prowadziłem Utah w sezonie, atakując tak, jak opisano powyżej, broniąc zaś poprzez niedopuszczanie do sytuacji rzutowych. Stosowanie pressingu już od połowy przeciwnika, bardzo ścisłe krycie jeden na jeden i próby "podkradania" piłki przynosiły na ogół wymierny skutek.

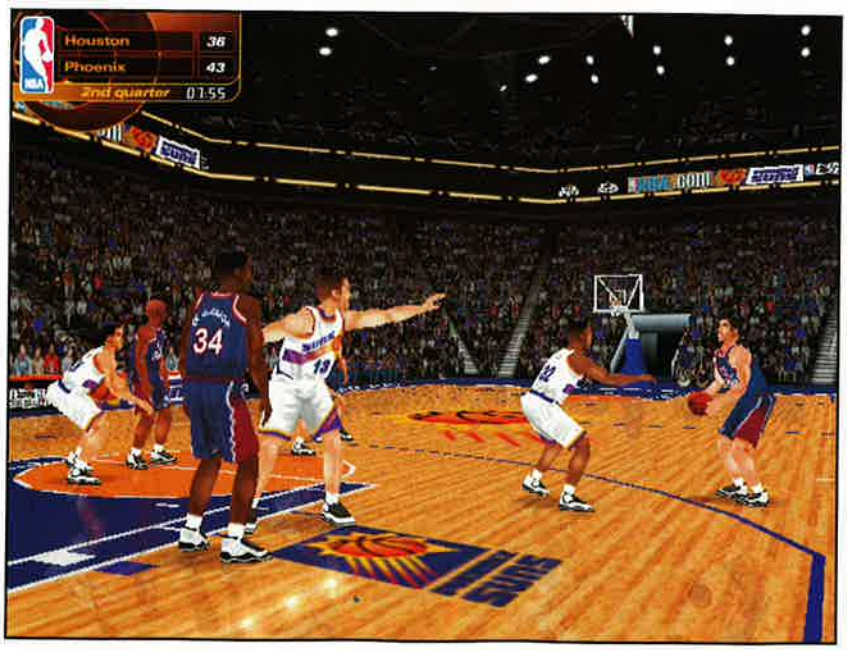
Kontrolowanie graczy w grach zawsze rodzi problemy. Tu jednak nie sposób nie polubić prostego, lecz w zupełności wystarczającego sposobu kierowania. Wykorzystany został przy tym standardowy dla gier sportowych system trzech funkcji klawiszy - i tak space w momencie, gdy zawodnik ma piłkę, oznacza rzut, bez piłki - skok, a bez w obronie - blok. Logiczne połączenie trójek (bądź dwójek - nie zawsze niezbędna jest trzecia akcja) sprawia, że już po paru minutach gry palce same robią to, co powinny...

Kontrolowanie zawodników to jednak nie tylko bieganie po parkiecie i opanowanie szybkich podań w celu rozluźnienia i penetracji obrony. To również konieczność zwracania uwagi na stopień ich zmęczenia i związanego z nim wprowadzania i sadzania na ławki kolejnych rezerw, umiejętność doboru odpowiedniego squadu, wykorzystanie wszystkich atutów, jakie on daje, wreszcie - gdy okaże się, że w którymś z punktów pojawia się wykorzystywany przez przeciwnika wyłom - sztuka negocjowania cen sprzedaży i zakupu graczy. Wszystkie te funkcje trenerskie - co zapewne ucieszy tych, którzy zamierzają jedynie pograć - można bez problemów przerzucić na komputer. Należy jednak liczyć się wówczas z tym, że niejednokrotnie będą nami targać, delikatnie mówiąc, kontrowersyjne decyzje CPU. Gra Utah przez połowę meczu ze Stocktonem obserwującym jego przebieg z ławki nie wydaje mi się racjonalną taktyką. Rozerwanie duetu wszechczasów - Stockton-Malone-to, jak dla mnie, jakaś finezyjna komputerowa prowokacja! :)

Jest jednak w ID 2000 coś, o czym nie sposób mówić innymi zwrotami, jak tymi przeznaczonymi dla najlepszych: oprawa dźwiękowa. To ona - do tego wniosku doszedłem po dłuższych przemyśleniach - wprowadza odpowiedni dla hal klimat i w znacznej mierze przyczynia się do powstania złudzenia obserwowania prawdziwego meczu. Prawdziwym mistrzostwem nacechowany jest zwłaszcza komentarz prowadzony przez specjalistów z Orlando Arena: Kevina Calabro i Marqueesa Johnsona. Praktyczny brak powtórzeń kwestii, nadążanie (w większości przypadków) komentarza za akcją, zabawne porównania jednego z nich... Tak, to naprawdę trzeba usłyszeć. Tło tego profesjonalnego komentarza stanowi ciągły szum, co i rusz przeradzający się w ryk bądź gwizdy trybun (to zabawne, że to potrafią - ludzie na nich bowiem są standardowo płascy - tyle że ustawieni w kilku rzędach), które nie odbiegają zanadto od tych słyszanych w halach. Co pewien czas dają

się nawet słyszeć melodyjki znane z NHL i NBA! W zasadzie jedynym problemem, jaki zauważyłem, jest zanikanie dźwięku w czasie replay'ow - przerwanie komentarza, nagłe zamilknięcie ludzi wypełniających halę po ostatnie miejsca i tak dalej.

Jak to ocenić... Ujęcie tak nierównej gry, jak NBA Inside Drive, w karby oceny nie jest rzeczą łatwą. Nie jest bowiem grą wybitną - zbyt dużo, gdy mówić o niej, słowa "ale". Jest ładnie, ale... Jest płynnie, ale... Gra się bowiem dobrze, ale... chyba można byłoby lepiej. Dlatego też tylko i zarazem aż 7. Nie jest to bowiem przełom - to "zaledwie" rzetelna koszykówka. Warto też chyba będzie zaczekać na NBA Live 2000 i dopiero wtedy zastanowić się nad wydaniem pieniędzy. Tym bardziej, że jak znam Microsoft, cena NBA ID 2000 poniżej dwóch stów nie zejdzie... ■



INFO CD-ACTION

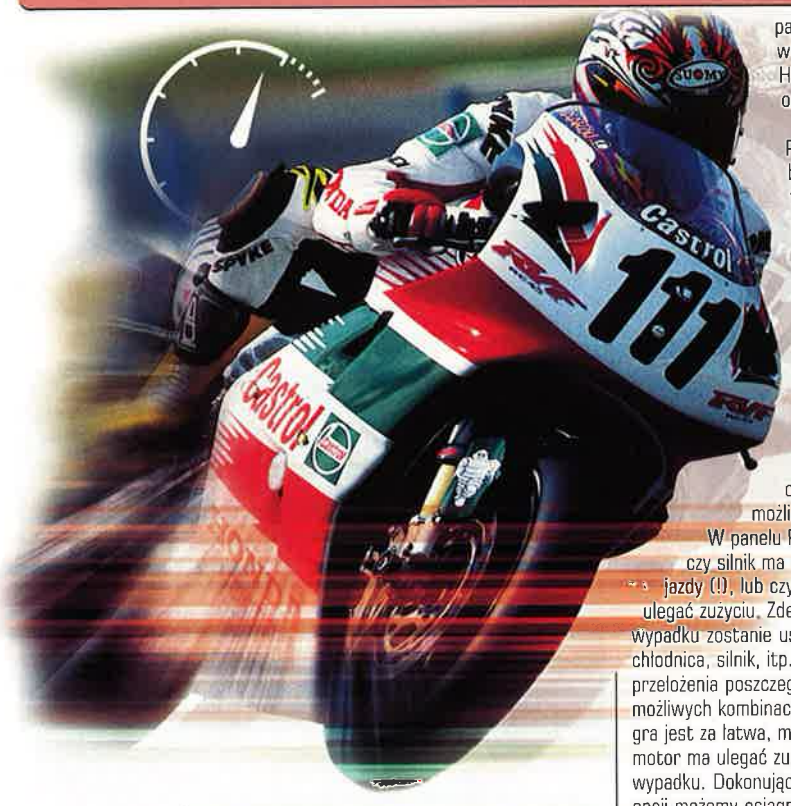
Producent: Microsoft
Dystrybutor: Microsoft Polska tel.(022) 6286924
Internet:
Wymagania: P166 MMX, Windows 95, 32 RAM
Akcelerator: Tak

Demo na CD 11/99

CD-ACTION POLECAMY

Castrol Honda Superbike 2000

T 1000 vs Honda 2000



Niemal dokładnie rok temu w metalową obudowę blaszaków zastukała mało komu znana firma: Teque Interactive. Nie byłoby w tym fakcie nic nadzwyczajnego, a tym bardziej godnego wzmianki, gdyby nie to, że ekipa z TI złożyła najlepszą dotychczas symulacje wyścigów motocyklowych pod wdzięczną nazwą Castrol Honda Superbike.

CZARNY IWAN

Superrealistyczne zachowanie motorów oraz dopracowane środowisko graficzne od razu dało palmę pierwszeństwa Castrol Hondzie. Inną rzeczą, która podbiła serca graczy, była baza danych programu, w której znaleźli się autentyczni mistrzowie motorowego sportu, a także 10 tras, na których palili gumy. Jeżeli jeszcze czujecie ten swąd i jest wam mało - dobra wiadomość! Premiera Castrol Honda Superbike 2000 już tuż tuż!

Metalowy rumak, 160-sięcio konna, ważąca 162 kilogramy Honda RC45 osiąga sto kilometrów na godzinę w niecałe pięć sekund. Bardziej obrazowo oznacza to, że jazda bez kasku to niemalże wbite w potylicę gałki oczne i zerwana skóra z twarzy (a na 100% przy kolizji :)). Taka moc wymaga też od użytkownika doświadczenia i praktyki, którą można nabyć jedynie poprzez uczestnictwo w wielu jazdach, rajdach i wyścigach. Teque Interactive daje nam taką możliwość i jeżeli mieliście okazje zagrać w poprzednią wersję gry, pamiętacie zapewne wyśrubowany poziom Castrol Hondy. Podobnie jest i w edycji oznaczonej numerkiem 2000.

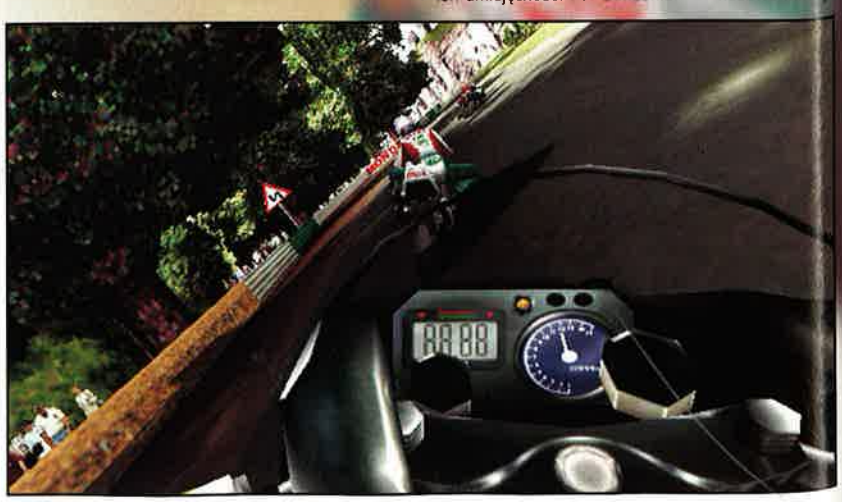
Przede wszystkim ponownie będziecie mogli spędzić całe tygodnie (!) na konfigurowaniu opcji dotyczących motoru, realności gry, czy też opcji graficznych. Już lista ustawień dotyczących motoru może przyprawić o ból głowy amatora, a profesjonalistę o orgazm. Zmiana skrzyni biegów z manualnej na automat, czy też określenie ciśnienia w oponach to najbanalniejsze z możliwych opcji konfiguracyjnych. W panelu Realism zdecydujemy m.in., czy silnik ma się przegrzewać w trakcie jazdy (!), lub czy hamulce, opony etc. mają ulegać zużyciu. Zdecydujemy także, czy w razie wypadku zostanie uszkodzona kierownica, chłodnica, silnik, itp. Możemy nawet zmienić czas przełożenia poszczególnych biegów! To tylko cześć możliwych kombinacji, a jeżeli mimo to uznacie, że gra jest za łatwa, można jeszcze określić, czy sam motor ma ulegać zużyciu lub zniszczeniu w razie wypadku. Dokonując rekombinacji poszczególnych opcji możemy osiągnąć wiele odmiennych efektów, które ułatwią lub utrudnią grę.

Właściwe zdefiniowanie parametrów motoru ma oczywiście kolosalne znaczenie dla wyniku wyścigu. Uśrednione ustawienia, które zastaniemy po uruchomieniu gry, pozwalają oczywiście na jazdę, ale motor prowadzi się wówczas jak po sznurku, a program narzuca nam, np. kiedy mamy zwalniać (koła przyklejone do podłoża, niemal niemożliwa wywrotka, motor sam redukuje gaz, itp.). Gra po prostu nie jest realna, a jeżeli ktoś siedział na prawdziwym motorze, będzie się tylko śmiał. Zmiana opcji, wyśrubowanie poszczególnych parametrów jazdy i samego motoru znacznie podnosi poprzeczkę, ale zarazem dodaje grze realności. Jazda prawdziwym motorem to nie zabawa, a Castrol Honda Superbike 2000 pozwala nam to poczuć. Jest to największa zaleta gry, tym bardziej, że wrażenia z prowadzenia motoru są naprawdę zbliżone do rzeczywistości.

Wyśrubowany poziom opcji konfiguracyjnych współgra z dopieszczonym środowiskiem graficznym. 16 bitowy kolor, rozdzielczość do 1024x768, suport dla Voodoo 2 SLI, multi-texturing, itp. to gwarancja, że wizualnie gra nas po prostu oszołomi. 23 motory, które mogą się jednocześnie zmierzyć w takim środowisku spowoduje, że długo będziecie myśleli jedynie o kolejnej sesji z Castrol Honda Superbike 2000. To zresztą jedynie wierzchołek góry, ułamek tego co was czeka.

Motion capture sprawia, że ruchy kierowcy wyglądają bardzo naturalnie. Facet pochyla się nad kierownicą, jakby rzeczywiście gdzieś jechał, na zakrętach wyraźnie walczy z siłą odśrodkową i podpiera się kolanem. Można zresztą obejrzeć sobie każdy wyścig, bowiem są one nagrywane i po zakończeniu odtwarzane. Opcja replay jest widowiskowa również dlatego, bowiem oglądamy zapis z wielu kamer. Dla ludzi o nieco innych preferencjach przygotowano także wiele różnorodnych sekwencji wypadków i kraks. Może nie jest to Carmageddon, ale muszę przyznać, że wygląda to zazwyczaj bardzo groźnie, a kiedy kierowca wstaje, macha ręką i z powrotem dosiada maszynę naprawdę czuje się ulgę i wypuszcza powietrze z płuc. Dodajcie sobie to tego takie drobiazgi jak dym palonych opon, piasek i kamienie strzelające spod boksujących kół, czy też refleksy światła błądzące po chromowanych częściach motoru. To naprawdę się czuje.

Walkę o tytuł rozegramy na 20 trasach. Pierwsze 10 to dotychczasowe tory, które mogliśmy już przetestować w Castrol Honda Superbike. Wszystkie zostały jednak poprawione i dopracowane graficznie. Konstrukcja torów wymaga od gracza nie tylko umiejętności operowania gazem, ale i częstego korzystania z hamulca. Tu nie chodzi jedynie o prędkość, lecz przede wszystkim o umiejętności i doświadczenie, które pozwoli wycisnąć na zakręcie kolejny ułamek sekundy, a na prostej utrzymać dobry czas. Trasy są przemyślane i dobrze zaprojektowane. Praktycznie w każdej znajdują się bardzo trudne fragmenty, które wymagają od kierowcy najwyższych umiejętności. Co ważne, w takie pułapki wpadają również inni kierowcy, chociaż to akurat zależy od tego na jakim poziomie ustalimy ich umiejętności :-). Odnośnie tras nasuwa mi się



Ocena: 9

Plusy:
- potężny panel konfiguracyjny
- motion capture - kierowcy jak żywi
- superrealistyczne odwzorowanie maszyn i warunków jazdy
- dźwięk dookólny - działa!
- po prostu świetna gra

Minusy:
- nie zarejestrowano

jeszcze jedna myśl. Lepiej nie wyjeżdżajcie poza drogę i nie zbliżajcie się do kibiców, którzy głośnym okrzykami wyrażają swoje emocje. Możecie bowiem stwierdzić, że przy bliższym poznaniu wiele tracą, a wielkie kwadraty zamiast twarzy są dość przygnębiające. To jednak nie ma wielkiego znaczenie, bowiem to nie wycieczka krajoznawcza po okolicy, lecz wyścig.

Nie tylko kibice hałasują w tej grze. Nieodłącznym dźwiękiem , muzyką, która będzie Wam przygrywała jest wycie silników. Co ciekawe nie jest to wynik cyfrowej obróbki zgrzytów z syntezatora lub komputerowego programu do edycji sampli. Warkot i wycie motorów to autentyczne nagrania z torów wyścigowych (współczucie dla nagrywającego). Dodatkowym atutem warstwy dźwiękowej jest przestrzenność dźwięku. Nawet dysponując jedynie słuchawkami usłyszycie wyraźnie, że przeciwnik jest tuż, tuż za waszymi plecami. 3D w tym wypadku naprawdę działa i sprawia bardzo dobre wrażenie.

Ostatnią dobrą wiadomością jest możliwość gry w sieci. Network game pozwala zderzyć się sześciu osobom i co najważniejsze będą mogli uczestniczyć także w trybie Championship.

Castrol Honda Superbike 2000 to wyrównana, dobrze zrealizowana, przemyślana gra, z której na pewno będziecie zadowoleni. Wysoki poziom graficzny, świetny panel konfiguracyjny i duża dawka emocji pozwala ocenić ją naprawdę wysoko. Jak na razie CHS 2000 jest niezaprzeczalnym liderem wśród symulatorów motocyklowych i nie widać, aby ktoś mógł w najbliższym czasie zagrozić jej pozycji. CO najważniejsze, Castrol Honda Superbike 2000 ukaże się na rynku polskim w rodzimej wersji językowej (!), a kosztować będzie zaledwie 60 zł! Pozostaje jedynie życzyć sobie więcej takich udanych pozycji i... więcej gier motocyklowych! ■

Model Honda RC45

Team Castrol Honda World Superbike Team, Louth, Lincolnshire.

Osiągi
Max szybkość: 187 mph
Przyspieszenie: 0-60mph 3.1 s.
0-100 mph 4.9 s.
Hamowanie 60-0 1.9 s.
100-0 3.3 s.

1.Droga hamowania człowieka i motoru nie zawsze jest taka sama... (o Boże, moje plecy, oooech!)

2. Koniec opalania! Ja wam jeszcze pokażę!!#%&

3. ... ale najpierw sobie użyj!

4. No, mały, czas jechać! Do domu daleko! Ściągnę tylko te głupie naklejki.

5. O Jezu!! Kto rzucił ten kamień, no kto!!?

INFO CD-ACTION

Producent:	Teque Interactive
Dystrybutor:	Marksoft tel (022) 6639390
Internet:	http://www.gamesarena.com
Wymagania:	Pentium 166/200, Win 95/98 24/32 Mb RAM 75 MB na HDD
Akcelerator:	tak

Demo na CD 9/99

WARNET
GRY
komputerowe
klasyka
tańsze serie
Programy edukacyjne
nowości
ENCYKLOPEDIA
Sklepy firmowe
CODA
najszybciej rozwijającego się dystrybutora gier w Polsce.
Radom, ul. Witolda 6/8, tel. 0-48 360 00 70
Siedlce, ul. 3 Maja 23, tel. 0-25 63 227 57
Warszawa, ul. Mokotowska 71, tel. 629 63 39
Mamy wszystko czego pragniesz!
A jeśli tego mało - od wielu lat sprzedajemy: akcesoria, joysticki, kierownice, komputery, monitory, drukarki.....!
kupon ważny do 05.11.99
Z tym kuponem przy zakupie gier o łącznej wartości minimum 99 PLN gra-niespodzianka w całości po polsku
Gratis!

Civilization II: Test of Time

Cywilizacyjna próba czasu

Zwykle kiedy spotyka się dwóch graczy ze sporym bagażem doświadczeń - w tym i tych wywodzących się z czasów legendarnych bez mała dla większości z Was Spectrum, Atari czy Commodore - pierwszym tematem ich rozmowy są tytuły najdawniejsze i "najpierwsze" - zapamiętane właśnie dlatego, że stanowiły dla wówczas bardzo młodych rozmówców wydarzenia szczególne. W ramach ewoluowania rozmowy jednak, po pewnym czasie, po zaliczeniu kolejnych er komputerowej prehistorii, mówiący dojrzewają do tego, by miękko przejść do pierwszych gier na pecety. I tu, nieodłącznie jak sama potrzeba wspominania, pada zazwyczaj nazwa Civilization - pramatka gier strategicznych, dzieło, które sprawiło, że niejedną, wówczas jeszcze czarno-białą noc przewalczyło się ku chwale Rzymu, Kartaginy czy Fenicjan. Ech, tak było... I jest nadal, gdyż ona wcale nie zamierza się zestarzeć czy odejść w zapomnienie!

GEM.INI

Wciąż bowiem ta sama Cywilizacja towarzyszy nam w swych kolejnych odsłonach, w swych coraz to wyraźniejszych face-liftingach - bo trudno inaczej nazwać zabiegi czynione wokół niej przez team Microprose. I choć rozrasta się, przybiera coraz to nowe piórka i uczy rzeczy nowych (czy pamiętacie, jakie podniecenie ogarnęło nasz świat na wieść, że będzie "cywilka" sieciowa?), to bez dwu zdań jest to ta sama stara, dobra (?) Civilization z czasów pierwszych pecetów. Dlaczego jednak o tym piszę? Po prostu - na mój dysk wpadła niczym burza jej kolejna, realizowana metodą ewolucji część - podobno ostatnia w tym tysiącleciu (czy twórcy tego ślicznego sloganu wiedzą, że mają jeszcze ponad 14 miesięcy do rozpoczęcia XXI-ego wieku?). Zwie się ona Civilization II: Test of Time i jest...

...I jest niczym innym, jak Cywilizacją II z dołożonym zestawem trzech różnych jej wystrojów. Tym razem bowiem, obok rozbudowanej, lecz wciąż klasycznej sagi o naszej rzeczywistości, pojawiają się dwie kolejne opowieści - utrzymana w konwencji Fantasy, w świecie Midgardu, oraz sci-fi - rozgrywająca się w Uniwersum Lalande 21185. Dodanie ich nie oznacza jednak wyłącznie - jak chociażby w przypadku Warlords i ich scenariuszy - nowych jednostek i ich współczynników. To raczej przestrojenie całej gry na nowe warunki. Oznacza to, że zmienił się nie tylko wygląd i nazwy jednostek, miast czy "klocków" terenu, ale i cały wątek nauki (bądź magii), jaki napędza grę. W ten sposób grając w fantasy, nie otrzymamy już możliwości tworzenia Falangi, lecz, np. Czarodziejów. Po morzach zaś pływać będą nie tyle Triremy, co DragonBoaty. Oczywiście, nie da się ukryć, że są to zmiany kosmetyczne, jednak...

...Jednak mnie osobiście bardziej odpowiada dowodzenie wojskami takiego chociażby warhammerowego Imperium niż Zulusów. Tym bardziej że w aktualnej sytuacji gra na nowo nabiera smaku czegoś, czego jeszcze nie próbowaliśmy. Tu znów będziemy musieli się nauczyć, co w praktyce oznaczają poszczególne wynalazki i odkrycia, wyuczyć taktyki i odpowiedniego doboru jednostek, sprawdzić, jakie korzyści daje wybudowanie odpowiednich cudów świata, przeżyć pierwsze rozczarowania, gdy wiedzący doskonale, co mają zrobić, komputerowi przeciwnicy przejdą się po naszej armii bez żadnych problemów (na poziomie wyższym niż warlord nie jest to niemożliwe)... Zbijającą początkowo z tropu nowością jest również możliwość wystartowania gry w miejscu, które wcześniej trzeba było dopiero osiągnąć - w chmurach lub... na dnie morza!

Zaimplementowane w ToT nowości nie ograniczają się jednak tylko do nowych scenerii. Również i w samej rdzennej Cywilizacji, tej towarzyszącej nam od dobrych 15 lat, znajdziemy rzeczy zupełnie nowe. Jak pamiętamy, w Civilization II jedno z zakończeń gry stanowiło założenie kolonii w systemie Centaura. Teraz będziemy mogli samodzielnie zmierzyć się z kosmicznym zagrożeniem tego rejonu! W tym też celu twórcy dołożyli do standardowego zestawu pojawiające się w tym opcjonalnym

"zakończeniu", jak w każdym update'cie do tej pory, nowe jednostki, cuda, odkrycia i wynalazki...

Civilization II: Test of Time nie jest jednak w ostatecznym podsumowaniu niczym nowym. Wciąż wyraźnie widoczna jest niechęć do rewolucji. Być może twórcy postępują słusznie - wszyscy wiemy, że lepsze jest wrogiem dobrego. Zresztą wciąż odnoszę wrażenie, że tytuł "próba czasu" może być odczytany dwuznacznie - czy ta gra bowiem nie jest przypadkiem próbą wybadania społeczności graczy w kwestii: jak też taką właśnie próbę czasu znosi seria Cywilizacji? Z tego, co mi wiadomo, wciąż opowiada się za nią ponad 2,5 miliona zarejestrowanych użytkowników, jednak... Panowie z Microprose, jeśli mnie pytacie o zdanie, to może by tak wreszcie spróbować z czymś bardziej jednak odmiennym? ■

Ocena: 7

Plusy:
- Cywilka ze wszystkimi jej zaletami (wielbicielom serii wystarczy)
- dodanie dwóch nowych "scenografii" - fantasy i sci-fi
- kosmetyczne zmiany w całości (7 osób w multiplayerze)

Minusy:
- Cywilka ze wszystkimi jej wadami (znudzonym serią wystarczy)
- w sumie niewielki zakres zmian

INFO CD-ACTION

Producent: Microprose
Dystrybutor: Hasbro
Internet: http://www.civ2.com
Wymagania: P166, Windows 9x, 16 RAM
Akcelerator: Nie

PŁATNOŚĆ PRZY ODBIORZE!

KOSZT WYSYŁKI POKRYJEMY ZA CIEBIE

NAJNOWSZE TYTUŁY!

SALON WYSYŁKOWY SOFTLAND

HITY SPRZEDAŻY!

koszulki za frik

HIT!

cena: 75.00 zł

SPEEDWAY 99

cena: 65.00 zł

AIRLINE TYCOON

cena: 95.00 zł

DUNGEON KEEPER 2 PL

cena: 145.00 zł

THE SETTLERS III

SUPER! cena: 49.00 zł

INCOMING

cena: 78.00 zł

DESCENT

Koszulki za frik!

SUPER! cena: 69.00 zł

EXTERMINACJA

cena: 159.00 zł

WARZONE 2100

NOWOŚĆ!

cena: TEL.

NHL 2000

cena: 69.00 zł

GORKY 17

cena: 159.00 zł

REQUIEM

cena: 154.00 zł

BREAKNECK

SUPER! cena: 59.00 zł

SAVAGE ARENA

cena: 99.00 zł

COMMAND & CONQUER - TIBERIAN SUN

NOWOŚĆ!

SUPER! cena: 75.00 zł

BRYDŻ 99

cena: 159.00 zł

KINGPIN

cena: 65.00 zł

PIZZA SYNDICATE

cena: 149.00 zł

MIGHT & MAGIC VII

HIT!

cena: 79.00 zł

EXPENDABLE

cena: 159.00 zł

HIDEN & DANGEROUS

cena: 98.00 zł

SYSTEM SHOCK 2

cena: 95.00 zł

AMERZONE

cena: 99.00 zł

DARK STONE

SUPER! cena: 95.00 zł

MORTYR

cena: 155.00 zł

ALIENS vs PREDATOR

cena: 139.00 zł

CORSAIRS

cena: 155.00 zł

BALDUR'S GATE

cena: 159.00 zł

BRAVEHEART

cena: 65.00 zł

JAGGED ALLIANCE

W naszej ofercie znajdziesz każdy produkt sprzedawany na polskim rynku.
W tym miesiącu najniższe ceny na poniższe tytuły:

tytuł	cena		cena
Ace Ventura	63 zł	NHL 99	139 zł
Atlantis 4xCD	39 zł	Phantasmagoria	65 zł
Championship Manager 3	155 zł	Prince of Persia	69 zł
Gruntz	45 zł	Rainbow Six	99 zł
Heros of Mightand and Magic III	139zł	Rezerwowe Psy	89 zł
Hopkins	63 zł	Pro Pilot	69 zł
Jack Orlando	45 zł	Saga	65 zł
Jazz Jackrabit	45 zł	Setllers III (Misje)	45 zł
Knight and Merchands	45 zł	Shogo	65 zł
Lew Leon	49 zł	Starwars -	
Liath	89 zł	the phantom menace	TEL
Lomax	43 zł	Starwars - Racer	TEL
Mad Trax	65 zł	Szachy	59 zł
Myst	69 zł	Świrus	49 zł
NBA 99	149 zł	Tomb Rider III	129 zł

TEL. 062 737 27 39

63-403 OSTRÓW WIELKOPOLSKI 5
SKRYTKA POCZTOWA 11

WYSYŁKA TEGO SAMEGO DNIA!

POLSKIE NOWOŚCI: BRYDŻ 99, MORTYR, SPEEDWAY'99

Jack Orlando

solucja

Powrót SUFLERA

Ten dział istniał kiedyś na łamach naszego pisma, ale - podobnie jak Świnka - pojawiał się bardzo sporadycznie, z prozaicznej przyczyny: braku miejsca. Teraz jednak miejsce jest, więc Sufler, czyli dział, w którym zamieszczamy podpowiedzi, solucje itd. do rozmaitych gier, powraca na nasze łamy. Na początek zaczniemy od solucji do nieco starszych gier, z którymi macie ciągłe kłopoty (sądząc z treści anonsów w Pomocnej Dłoni). W tym numerze zamieszczamy więc solucję do Jacka Orlando i Hopkins FBI, w następnych numerach CDA znajdziecie m.in. solucje do Księcia i Tchórza, Atlantis itd. Co będzie dalej - pokaże czas i Wasze listy :).

Redakcja

Epizod I

Tego wieczoru, po wypiciu obowiązkowej kolejki whisky, jak zwykle wracałem z baru. Przy drzwiach zaczepił mnie znajomy bramkarz knajpy. Rozmowa z nim wprawiła mnie w szczególny nastrój; zacząłem przypominać sobie dawne chwile sławy. Wracając do domu wspomniałem nagłówki gazet, czasy, gdy nazwisko Orlando nie było obce nawet merowi miasta. Niestety "wszystko się zmienia", teraz jestem na dnie.

DŻOSEPH

Z zadumy wyrwał mnie strzał - o tak, nadal dobrze pamiętam, jak brzmi Magnum 25. W zaułku zobaczyłem osuwającą się postać. Będąc w stanie "poskromionej świadomości" nie mogłem myśleć logicznie, bez zastanowienia wbiegłem w głąb zaułka. Zalała mnie nieprzyjemna dla oka szarość, z trudem rozpoznawałem otoczenie. Nagle potężny cios zwalił mnie z nóg. Nie mogłem się poruszyć, resztki świadomości zarejestrowały obraz mężczyzny ściągającego drabinkę ewakuacyjną... i ten przedmiot w jego ręce... to wyglądało jak... laska? Łomotanie w głowie stało się nie do zniesienia, posłusznie zamknąłem powieki, purpurowa otchłań wciągnęła moją świadomość.

Przebudzenie było jak koszmar, niejednego przeżyłem kaca, ale to było naprawdę okropne. Rozbiegane myśli huczały mi w głowie, docierały do mnie jakieś głosy, strzępy słów, a później ktoś wykręcił mi

ręce i poczułem chłód metalu na przegubach dłoni. Zaczynałem rozumieć sytuację, w której się znalazłem; trup leżący w kałuży krwi, dwóch służbistów i kajdanki na moich rękach. Dialog z policjantem był bez sensu, na nic zdały się tłumaczenia. Wepchnęli mnie do samochodu i odwieźli na komisariat. Przy wejściu do celi przywitał mnie znajomy głos. To był znany mi Włoch - Bernardo. Spotkanie Bernarda było moim fartem, ten makaroniarz nieraz w przeszłości dostarczał mi cennych informacji i tym razem warto było zaryzykować, znając jednak naturę Bernarda, trzeba było użyć pięści. Sypnął wszystko:"...to na zlecenie samego Don Scalettiego". Miłą pogawędkę przerwał strażnik, który zabrał mnie do gabinetu inspektora Toma Rogersa. Tom - mój stary przyjaciel - miał bardzo niewyraźną minę. Rozmowa z nim szybko się zakończyła, dał mi 48 godzin na udowodnienie swojej niewinności.

Przed domem zacząłem zastanawiać się nad swoim dalszym postępowaniem. Jednak najpierw postanowiłem się odświeżyć. Bez wahania wszedłem do domu. Wziąłem klucz do zamka spod wycieraczki i już miałem być w środku, gdy zatrzymał mnie znajomy głos. To była Alice, moja sąsiadka z naprzeciwka. Bez sprzeciwu przyjąłem od niej zaproszenie na kawę. W biurze szybko się ogarnąłem, jeszcze tylko spluwa, portfel, notatnik i już byłem u Alice. Zaoferowała swoją pomoc, gdy głównym tematem rozmowy było sprzątanie. Z biura przyniosłem Alice moją zmiotkę do kurzu, zaradna sąsiadka natychmiast zabrała się za porządki, zostawiając mnie samego w pokoju gościnnym. Postanowiłem pożyczyć sobie rękawice bokserskich jej męża, wziąłem także jabłko - tak na wszelki wypadek.

Mój detektywistyczny instynkt skierował mnie niezwłocznie na miejsce zbrodni. Dokładne oględziny przyniosły mi niedopałek cygara Black Death. W tym momencie przypomniałem sobie faceta wchodzącego po drabince ewakuacyjnej, niestety nie mogłem sprawdzić dachu, bo ta właśnie drabinka była podciągnięta. Musiałem znaleźć coś, co pomogłoby pokonać tę przeszkodę. Po drugiej stronie ulicy w zaułku znalazłem podkowę - a tak, na szczęście. Wróciłem. Postanowiłem sprawdzić zaułek obok mojego domu, bardzo interesującym wydał się wrak samochodu wystający zza ściany zaułka. To trzeba było sprawdzić. I już to miałem (wewnątrz wraku leżała korba - przedmiot, który pozwoliłby ściągnąć drabinkę), gdy nagle jak spod ziemi wyrósł przede mną ogromny Murzyn. Jego wyraz twarzy nie wróżył niczego dobrego. Natychmiast włożyłem podkowę do jednej z rękawic bokserskich, teraz mogłem przejść do konwersacji. Osiłek wyraźnie nie grzeszył inteligencją i wszelkie próby namówienia go, by pożyczył mi korby, spełzły na niczym. W pewnej chwili wyraźnie go zdenerwowałem, bo rzucił się na mnie z pięściami. Nie mógł jednak przewidzieć, jaką siłą dysponuje moja ręka uzbrojona w rękawicę z podkową w środku... Teraz bez jakiegokolwiek sprzeciwu zabrałem korbę. Ściągnięcie drabinki było już dziecinnie proste. Kilka szczebli i byłem na dachu. Widok był, owszem, ładny, nie mogłem jednak znaleźć nic konkretnego, aż tu... pod nogami zauważyłem niewielki przedmiot, było to najzwyklejsze pudełko zapałek. Moją uwagę jednak przyciągnął napis NIGHTOGRAINS CLUB, wydało mi się to interesujące.

Gdy zszedłem na dół, czekał tam już inspektor; mój wybawca raz jeszcze okazał się niezastąpiony - wręczył mi kluczyki do samochodu, które wcześniej zgubiłem. Decyzja powrotu do biura okazała się fatalna w skutkach, otóż gdy szedłem sobie ulicą, z zaułka wychylił się "mój znajomy czarny osiłek". Łatwość, z jaką powaliłem go wcześniej z nóg, dodawała mi odwagi. Bez jakichkolwiek oporów podszedłem do niego - krzyczał coś o korbie i tym, że mi nie daruje. Przeliczyłem się jednak, facet chwycił mnie za szmaty i wciągnął do zaułka. Twardą miał rękę - nie powiem. Na dodatek bliskość ściany sprawiła, że moja głowa zetknęła się z nią brutalnie. Jak pech, to pech, kolejny raz straciłem przytomność. Zmierzchało, gdy odzyskałem świadomość. Migotający z początku obraz zaczął nabierać ostrości. Krótka konfrontacja myśli i znów wiedziałem, co należy zrobić. Bez większych problemów odpaliłem samochód i pojechałem w stronę centrum miasta.

Epizod II

Detektywistyczny instynkt kazał mi niezwłocznie sprawdzić jedyne miejsce w mieście, gdzie można było kupić cygara Black Death - sklepik mojego znajomego, Charla. Charl pożyczył mi pieniędzy, dowiedziałem się poza tym, jak wygląda facet, który kupował ostatnio cygara Black Death. Istotne było również to, że miał laskę. Na koniec wziąłem jeszcze gazetę i pożegnałem starego kumpla. Przeczuwałem, że informacje uzyskane od Chińczyka mogą się przydać, i rzeczywiście, bramkarz w klubie stawiał z początku opór, lecz gdy zobaczył forsę, zmiękł. Przy barze zagadałem do atrakcyjnej panienki, przeprowadzona odpowiednio (niech żyje potęga pieniądza!) rozmowa sprawiła, iż mała wygadała się, że spędziła noc z niejakim Augustem Belingerem, który mieszka w hotelu Paradise. Potwierdziła rysopis, jaki miałem od Charla. Byłem pewien, że byłem bliski rozwiązania zagadki. Postanowiłem sprawdzić hotel. Od boya hotelowego dowiedziałem się, w którym pokoju mieszkał Belinger. Wjechałem windą na górę. Kluczami zdobytymi w hotelowym holu otworzyłem drzwi do pokoju. Dało się zauważyć, że jest on zamieszkany, zauważyłem laskę leżącą na krześle - byłem pewien, że dobrze trafiłem. Tak naprawdę warty uwagi był tylko notes na nocnej szafce. Przeczytałem go dokładnie, moją uwagę zwróciła informacja o spotkaniu

Belingera z niejakim Smithem w klubie Nightograins, na marginesie bylo napisane: "konieczny Today News". Domyśliłem się, że to znak rozpoznawczy. Nie byłbym prawdziwym detektywem, gdybym nie sprawdził tego spotkania. Wyszedłem pośpiesznie z hotelu. Idąc w stronę Nightograins, po drodze wstąpiłem do remontowanego budynku; zabite deskami wejście rozwaliłem bez trudu nogą. W środku zauważyłem śpiącego na linie włóczęgę. Jako że obdartus stał się zbyt agresywny i wyleciał na mnie z nożem, potraktowałem go delikatnie baseballem. Wziąłem linę i... tak, już wiem, później był Nightograins.

W środku zauważyłem faceta w kremowym garniturze, na jego stoliku leżała gazeta Today's News. Podszedłem do niego i pokazałem swój znak rozpoznawczy (gazetę). Przedstawił się jako Smith i od razu zaproponował przejście w ustronniejsze miejsce w celu uregulowania należności. Gdy byliśmy na zapleczu, Smith zaczął odliczać gotówkę, coś jednak mi nie pasowało, hmmmm... dlaczego nie zrobił tego wcześniej - pomyślałem. Był to w każdym razie dobry moment na pozbawienie świadomości tej gnidy. Dla pewności skrępowałem mu ręce, by po przebudzeniu nie nabruździł.

Gdy wróciłem, przy stoliku siedział facet z umówionym znakiem na blacie. Podszedłem do niego, przedstawiłem się jako Smith i zręcznie wyrecytowałem tekst o spokojniejszym miejscu, proponując jednocześnie Cotton Club. Chciałem pociągnąć Belingera za język, nie był jednak skory do rozmowy. Tuż przed lokalem namierzyła nas bryka mafii. Jakiś cyngiel puścił długą serię, przerywając wieczorną ciszę. Dzięki Bogu zasłonił mnie mój samochód. Chwila i było po wszystkim. Belinger leżał martwy na chodniku. Sprawdziłem ciało, nic przy sobie nie miał. Mój wóz nie wyglądał imponująco. Ślady od kul gęsto znaczyły karoserię, wyglądała jak ser szwajcarski. Po chwili na miejscu byli stróże prawa. Policjanci starali się szybko ogarnąć sytuację, na moje szczęście bardziej interesował ich trup i facet z Cotton Club, który przy pomocy mocno zaawansowanej gestykulacji objaśniał kolejność zdarzeń.

Nie mogłem tracić czasu, przy nadarzającej się okazji, gdy policjanci spisywali zeznania świadka, wymknąłem się niepostrzeżenie (mimo szczerych zapewnień, że poczekam na inspektora w celu dalszych wyjaśnień). Mniemałem, że samochód zostanie odholowany do najbliższego warsztatu. Taryfiarz stojący przed klubem powiedział mi, że mechanik Frank naprawia wóz za butelkę whisky. Od starego kumpla John'ego Flaszeczki dowiedziałem się, że whisky bez trudu mogę zdobyć w gorzelni. Frank zapewnił, że uwinie się z naprawą w ciągu kilku godzin. Tymczasem postanowiłem się rozejrzeć. Ku mojemu zdziwieniu na podwórzu warsztatu zauważyłem samochód, z którego przed chwilą do mnie strzelano. W schowku tego auta znalazłem wejściówkę do kasyna! - za nic w świecie nie mogłem sobie przypomnieć, gdzie w mieście jest kasyno. Podszedłem pod adres, jaki widniał na wejściówce, zamiast kasyna zastałem elegancką restaurację. Facetowi stojącemu koło kontuaru wręczyłem wejściówkę, a on otworzył mi drzwi.

Wnętrze sprawiało miłe wrażenie. Swoim ubiorem zasadniczo różniłem się od gości jaskini hazardu. Nie pozostawało mi nic więcej, jak wypytać tego i owego o jakieś informacje. Coś jednak musiałem zrobić nie tak, bo po chwili góra mięśni, przedstawiająca się jako ochrona kasyna, kazała mi iść za sobą (a właściwie przed sobą). Nie mogłem się oprzeć takiemu argumentowi - trzydziestka dziewiątka z długą lufą. Ochroniarz zaprowadził mnie do przestronnego, bogato zdobionego pokoju.

Za rzeźbionym, dębowym biurkiem siedział mężczyzna około 50-tki. Wyglądał na Włocha. Rozkazał coś po włosku swojemu przybocznemu bandziorowi, a później spojrzał na moją legitymację i zapytał, co mnie sprowadza w jego "skromne progi". Próbowałem tłumaczyć się, mówiąc, że działam z polecenia Berlingera itd. Boss powiedział, że zna osobiście Belingera i nie przypomina sobie, żeby choć raz korzystał on z usług prywatnego detektywa. Sprostowałem mojego rozmówcę, stwierdzając, że mówiąc o Belingerze powinno używać się czasu przeszłego i opowiedziałem o strzelaninie na ulicy. W tej chwili z rogu pokoju wybiegła z płaczem kobieta, której wcześniej nie zauważyłem. Dobrze pamiętam, że nim zamknęli mnie w piwnicy, ochroniarz Scalettiego napomknął coś o spotkaniu w porcie. Nie powiem, bardzo mnie to interesowało, ale tymczasem drewniane drzwi wyglądały bardzo solidnie. Wspomniałem, że farciarz ze mnie? No więc, po chwili pod drzwiami usłyszałem kobiecy głos. Przedstawiła się jako Elizabeth, siostrzenica Scalettiego. Miała romans z Belingerem i podejrzewała, że jej ukochany został zamordowany na zlecenie stryja. Zaoferowała mi pomoc, wsuwając łom w wąski prześwit drzwi.

Wziąłem się do pracy i nie trwało to długo. Metalowy zatrzask wygiął się jak kawałek blaszki, a drzwi stały przede mną otworem. Wróciłem ostrożnie na parter. W pokoju bossa z szuflady biurka wyciągnąłem swoje rzeczy. Przed wyjściem zerknąłem na papiery leżące na biurku, wśród nich były dokumenty potwierdzające wyruszenie transportu broni z pobliskiej jednostki wojskowej, miejscem przeładunku była przystań WEST HARBOUR. Rozkaz był podpisany przez majora Stewarta. Informacja ta była na tyle cenna, że jej zignorowanie byłoby niewybaczalne. Wyszedłem z pokoju. Strażnik miał pecha - chyba do końca życia nie będzie jadł klusek na parze. Swoją drogą, piękny lot przez barierkę - było na co patrzeć.

Frontowe drzwi były zamknięte tylko do czasu - jeden strzał załatwił sprawę. Potrzebny był mi transport, przypomniałem sobie uwagi taksiarza i Johny'ego "Flaszeczki". W gorzelni odwrócenie uwagi robotników było proste - na podwórzu odpaliłem korbą ciężarówkę, dobiegły mnie głosy "...Joe już wrócił, koniec roboty chłopcy..., zbieramy się", czy jakoś tak - i kiedy wyszli z hali, bezczelnie zabrałem butelkę whisky. U Franka odebrałem samochód, regulując należność whiskaczem. Przyciskając pedał gazu, mknąłem w stronę przystani.

Epizod III

Zaparkowałem w pobliżu zaułka, gdzie jakiś pijaczek opróżniał butelkę rumu, biedaczysko, miał już wyraźnie dosyć. Na głównej ulicy zacząłem się trochę rozglądać - warsztat szkutniczy, knajpa, smażalnia, oo 5 centów. Wszedłem do knajpy "Blood Shark", za browar marynarz sprezentował mi paskudnie wyglądający kawałek wędliny. Nakarmiłem tym czymś psa szkutnika, przez co bydlę przestało ujadać. Teraz bez trudu mogłem zabrać szczypce do cięcia blachy.

Wejście do portu zamykała brama, tak, właśnie po to brałem szczypce. Wróciłem do zaułka, biedny menel już zasnął, bez trudu zabrałem mu prawie pełną butelkę rumu. Na nabrzeżu portowym zauważyłem, że coś się święci, koło magazynu stały samochody i kilku facetów z karabinami maszynowymi. Nie ryzykowałem spotkania z nimi. Na przystani spotkałem wilka morskiego, miłą pogawędkę zakończyliśmy transakcją wymienną (rum, lina). Wracając w poszukiwaniu czegoś, co pomogłoby mi wejść na pokład pobliskiego kutra, wpadłem w labirynt skrzyń. I tutaj nie obyło się bez niespodzianek, tuż przede mną stanęła polowa portowej żulerni (no dobra, było ich tylko trzech). Kilka strzałów do tańca i chłopcy ruszali się jak mróweczki, jeden z nich zgubił nawet jakieś żelastwo. Zauważyłem starą, rozbitą skrzynię - dzięki jednej długiej desce będę mógł wejść na stary statek - pomyślałem. Za pomocą... tego, no... żelastwa udało mi się oderwać odpowiednią deskę.

Korzystając z wyrwanej deski wszedłem do kajuty kutra. Wnętrze było mierne, moją uwagę zwróciła jednak "mała" kotwica na ścianie, którą niezwłocznie zabrałem. Teraz wystarczyło podejść pod halę i korzystając z tego, że strażnik patrolował ciągle tę samą drogę, w odpowiednim momencie wejść do środka. Tak, czułem, że to moment bliski rozwiązania zagadki, żeby tylko czegoś nie spartaczyć. Z głębi hali dobiegły mnie głosy, rozejrzałem się dookoła, zauważyłem magnes wiszący pod dachem, a także drabinkę prowadzącą na kondygnacje hali. I cóż za piękny widok: ciężarówka z wojskowymi inicjałami, ciężarówka cywilna, dwóch facetów ze spluwami, jeden wojskowy patrol i mój znajomy Scaletti. To było niewątpliwie defraudowanie wojskowego mienia. Bardzo interesowało mnie, o czym gada tych dwóch ważniaków, podszedłem więc bliżej.

- "...wyśmienicie, majorze, czy następnym razem będzie więcej karabinów?"
- "Będę się starał, ale to będzie drożej kosztowało";
- "Och, drogi majorze, pieniądze to nie problem. Jeśli jesteśmy już przy problemach, to co tam z policją?",
- "Nie docenia mnie pan, don Scaletti, postaraliśmy się o wszystko, dobrze nam się współpracuje z inspektorem Rogersem, wkrótce powinien się z panem skontaktować"

- "Słyszałem, że po całym mieście węszy jakiś prywatny detektyw. Nie będzie sprawiał kłopotu?"
- "O to też już się postaraliśmy, martwi nie sprawiają kłopotów"

Poczułem się trochę nieswojo po tych słowach, jednak wiele było już dla mnie jasne. Koniecznie musiałem się wycofać. Zrobiłem to naprawdę po mistrzowsku, dźwignia odłączyła napięcie od elektormagnesu, a przyczepiona do niego belka narobiła nieprzeciętnego hałasu. Mafiozi pośpiesznie wybiegli, by sprawdzić, co się stało. Wykorzystałem ten moment i wyszedłem po drabince prowadzącej na dach. Teraz zręczne połączenie kotwicy z liną, celny rzut i mogłem po linie zjechać prosto na dach ciężarówki. Musiałem tylko uważać na strażników. Po chwili ciężarówka ruszyła w nieznanym mi kierunku.

Epizod IV

Podróż przypominała jazdę na dzikim ośle, ale dało się przeżyć. Zmarznięty i obolały wjechałem nad ranem do koszar, tak, to były niewątpliwie koszary. Gdy ciężarówka wjechała do wielkiego hangaru i kierowca zamknął drzwi do budynku, zszedłem z brezentowego dachu. Drzwi były zamknięte, no cóż, trzeba było temu jakoś zaradzić. Wyciągnąłem ze skrzynki narzędziowej samochodu topór i po kilku minutach pracy drzwi posłusznie otworzyły się. Teren koszar - nie mogę bezkarnie się tu przechadzać. Zauważyłem magazyn, niestety, drzwi były zamknięte. By je otworzyć, zrobiłem użytek z kawałka pręta wygiętego w imadle na kształt wytrycha. W magazynie przebrałem się w mundur oficerski, bez trudu wszedłem teraz do kwatery głównej. Pech chciał, że major Stewart (to ten zły) zajmował pokój przed pułkownikiem Williamsem (to ten dobry, przynajmniej taką miałem nadzieję) i za nic nie chciałby dopuścić mnie do swojego przełożonego. Musiałem więc znaleźć sposób, by wywabić majora z jego pokoju.

W sekretariacie rozkazałem powiadomić majora Stewarta o włamaniu do jednego z magazynów (szczyt bezczelności, co?) i wezwać go do wyjaśnienia sprawy. Następnie z sąsiedniego pokoju grzecznie wyprosiłem telefonistę. 997 i jak zwykle odebrał Tom. Podając się za Stewarta poprosiłem, żeby przyjechał do koszar w wiadomej sprawie. Mogłem udać się do pułkownika. Rozmowa była krótka, pułkownik wyraźnie się zdenerwował. Wojskowy zadzwonił po żandarmerię. Niestety, przeliczyłem się, bo w tym momencie do gabinetu wtargnęli major i mój przyjaciel inspektor, mierząc do nas z pistoletów. Obecność Toma bynajmniej mnie nie zdziwiła, po prostu ugiął się pod presją Scalettiego (siła pieniądza) i jego ludzi. Wywiązała się rozmowa, która zmierzała do tego, że czas wykończyć niewygodnych świadków. Na szczęście sprawiedliwość tym razem zatryumfowała. Do gabinetu pułkownika wpadli chłopcy z MP, inspektor z majorem zostali ujęci. Znowu moje zdjęcie pojawiło się na pierwszych stronach gazet - Jack Orlando wrócił - strzeżcie się przestępcy.

Hopkins FBI

W mieszkaniu weź śrubokręt leżący na stoliku koło okna i kaburę z bronią wiszącą obok telewizora. Przeszukaj kanapę po lewej - znajdziesz kluczyki do samochodu. Zejdź na dół. Przy pomocy kluczyków otwórz drzwi do samochodu. Operatorka poinformuje cię o napadzie na bank (po lewej). Udaj się tam.

ANAKHA

Na miejscu pokaż odznakę blondasowi stojącemu przy radiowozie. Wypytaj go o szczegóły i weź od niego megafon. Używając go, zacznij negocjacje z terrorystami. Zgódź się na dostarczenie helikoptera oraz zaproponuj siebie w miejsce zakładników. Po ocknięciu się przeczytaj kartkę leżącą na płycie lądowiska. Windą zjedź na dół. Przeszukaj półki po lewej stronie ekranu. Znajdziesz tam cążki. Przesuń lewy kubel na śmieci i przyjrzyj się znajdującemu się za nim pudełku. Otwórz je śrubokrętem. W środku znajdziesz bombę. Przy pomocy znalezionego przed chwilą narzędzia (tęgoszczypy) tnij kolejne druty: żółty (dla daltonistów - środkowy), zielony (lewy) i czerwony (prawy). To załatwi sprawę. Porozmawiaj z pielęgniarką, dziennikarką (pamiętaj, glina z pismakami powinien żyć w zgodzie) i blondasem, wyjdź z banku. Operatorka zawiadomi cię, że helikopter znaleziono na pustym placu (lewy dolny róg ekranu). Na miejscu znajdziesz martwą "pilotkę" helikoptera, co potwierdza teorię, że zgłaszanie się na ochotnika nie popłaca. Dla terrorystów no mercy, no remorse, no regret! Przepytaj doktora, a następnie przesuń kartkę leżącą na środku ekranu. Pod spodem znajdziesz sznurówkę. Weź też butelkę stojącą koło helikoptera. Przeszukaj kosz na śmieci, znajdziesz kawałek mięsa. Jedź do laboratorium FBI (na lewo od siedziby FBI, ta zaś to budynek z parkingiem po prawej). Facetowi o wyglądzie nietoperza daj do analizy znalezioną sznurówkę. Udaj się do siedziby FBI.

Przed budynkiem porozmawiaj z zakonspirowanym agentem Jacksonem (punkiem), w środku zaś z operatorką i dwoma facetami stojącymi koło jej biurka. Wejdź do swojego biura (drzwi po lewej stronie ekranu). Z górnej szuflady biurka wyjmij klucz i przy jego pomocy otwórz szafkę. Ze środka weź granat. Możesz uruchomić komputer (hasło brzmi HOPKINS) i poczytać akta dawnych spraw lub zagrać w Arkanoida (bo tak kiedyś się ta gierka nazywała). Wyjdź ze swojego biura i przejdź się do Samanthy (to twoja dziewczyna - drzwi do biura po prawej stronie). Wypytaj ją o zaginięcia naukowców i umów się na randkę. Czas na wizytę u przełożonego. Pojedź windą na górę. Szef pysk ma taki, jakby jego mamusia zaczytywała się w albumie z przestępcami. Po pogawędce zapytaj operatorkę o telefony. Dowiesz się, że nietoperz z laboratorium ma coś dla ciebie. Idź więc do swojego biura i zadzwoń do niego (56.25.15.36). Dowiesz się, że terroryści ukrywają się gdzieś w lesie (lewy dolny róg ekranu).

Dalejże w las! Z lódki weź linę. Zarzuć ją na wystający kawałek drewna po drugiej stronie rzeki. Kiedy znajdziesz się po drugiej stronie, weź w łapę pistolet z Inventory. Idź w lewo i kiedy tylko pojawi się facet w czerni (che, che), zrób mu parę dodatkowych otworów wentylacyjnych. Idź dalej w lewo. Po zastrzeleniu coś około siedmiu chłopa dojdziesz do ekranu, na którym nie będziesz mógł już dalej iść w tym kierunku, skieruj się więc do góry. Dotrzesz do chaty, z której zaciekle ostrzeliwują się przestępcy (tak na marginesie, czternastu chłopa - bo wracając z powrotem też ustrzelisz z siedmiu - plus jeszcze ci, co ostrzeliwują się ze środka, w takiej małej klitce - to rodzi pewne brzydkie podejrzenia). Jako wytrawny negocjator, wrzuć do środka granat i czekaj na rozwój wypadków. Ten zaś nie okaże się zbyt miły, gdyż z dwoma ranami postrzałowymi klatki piersiowej trafisz do instytucji potocznie zwanej Niebem.

Okazuje się, że nawet tu dotarła biurokracja. Ponieważ dyżurny aniołek nie może znaleźć twoich akt, musisz czekać. Z drugiej strony doczekanie się może zaowocować dalszą katastrofą, nie wspominając o niedokończonych sprawach na padole ziemskim, lepiej więc poszukać jakiejś drogi ewakuacyjnej. Dla pewności pogadaj z dyżurnym. W jego ocenie nie ulega wątpliwości, że jesteś martwy. Próba dogadania się z jegomościami siedzącymi przy stole nie przyniesie większych rezultatów (poza wnioskiem, że kiepsko tu z przechowywaniem danych), więc przejdź na prawo, do baru. Z dystrybutora weź orzeszki, zabierz też strzałki z tarczy. Idź dalej w prawo. Interesujące rzeźby... Z półki po lewej weź sukienkę i perukę. Przebierz się w te rzeczy, a następnie wróć do recepcjonisty. Teraz udaj się przejściem w górę. Daj strażnikowi orzeszki, a następnie zaproponuj mu drinka. Kiedy cały w skowronkach popędzi do baru, otwórz drzwi, do których bronił dostępu, i wlaź do środka. Teraz wystarczy przestawić wajchę po prawej, stanąć na podeście teleportera i rzucić strzałką w guzik po prawej. Tym sposobem wylądujesz z powrotem na Ziemi (już widzę, jak ładnie wyglądałby taki akapit w jakimś kryminalku: Nasz nieustraszony agent, otrzepawszy marynarkę z kosmicznego pyłu po ucieczce z nieba, zadowolony z dobrze wykonanej roboty udał się na randkę ze swoją dziewczyną). Podnieś banknot leżący przed chatą. Umilając sobie czas sporadycznym przenoszeniem do miejsca, z którego właśnie nawiałeś, złych facetów, wróć do samochodu. Jedź na randkę do Samanthy (jeden z małych domków w dół od laboratorium FBI).

Na miejscu okaże się, że twoja dziewczyna się spóźnia. Można więc trochę pomyszkować. Z niebieskiej wazy weź gumę do żucia. Zjedz ją, a zostanie ci kawałek sreberka. Z dolnej szuflady pod wazą weź zapalniczkę. Przestrzel zamek w drzwiach po prawej przy pomocy gnata i otwórz je. Zajrzyj do skrzynki z bezpiecznikami na lewo od drzwi. Napraw przepalony bezpiecznik przy pomocy sreberka i wejdź do łazienki. Odsłoń zasłony i obejrzyj ciało. Następnie przeczytaj wypisaną we krwi wiadomość. Ktoś porwał ci dziewczynę. Weź miotełkę do kurzu leżącą koło kosza, lustro znad wanny, a z lewej dolnej szuflady tabletki nasenne. Jedź do swojego biura. Z biurka weź paczkę. W środku znajdziesz kasetę. Wracaj do domu Samanthy, włącz wideo i telewizor, a następnie obejrzyj kasetę. O w mordę!

Jedź na basen (prawy dolny róg). Psu daj znalezione wcześniej mięso, a kiedy sobie pójdzie, weź pilnowany przez niego kanister. Wrzuć do basenu lusterko i obejrzyj ciało na haku. Przeczytaj następną zagadkę. Udaj się do muzeum (budynek z zielonym dachem). Na miejscu przejdź na prawo, aż dojdziesz do statuy króla (ten przy kominku). Włóż szmatę do butelki, napełnij ją paliwem z kanistra, podpal szmatę zapalniczką i tak stworzony koktajl Mołotowa wrzuć do kominka. Obejrzyj ciało i przeczytaj kolejną zagadkę. Jedź do kina (budynek w dół od banku). Porozmawiaj ze strażnikiem, daj mu banknot. Trafnie ofiarowany szmal jest najlepszym przyjacielem człowieka! Wejdź po schodach do budki projekcyjnej (drzwi ze znakiem zakazu wjazdu). Wsadź wtyczkę do kontaktu (zaraz przy drzwiach), wciśnij guzik na projektorze i przestaw dźwignię po lewej. Zejdź na dół i wyjdź na salę. Obejrzyj ciało, przeczytaj zagadkę i jedź na strzelnicę (pod muzeum). Wejdź do boksu piątego, strzelaj do tarczy, następnie przysuń ją przy pomocy dźwigni. Zdejmij papier. Właśnie ustrzeliłeś światłość swego życia. Mówi się trudno, wypadki przy pracy się zdarzają. Zabierz kasetę oraz klucz. Wypytaj dyżurną policjantkę i jedź obejrzeć kasetę do domu byłej dziewczyny. Po seansie udaj się do biura Samanthy. Przy pomocy znalezionego klucza otwórz szafkę w biurku denatki. Znajdziesz tam kartkę z hasłem do jej komputera. Przejrzyj wszystkie akta dotyczące śledztwa, które prowadziła. Idź do szefa i przedstaw mu swoje domysły. Zarezerwuje ci lot na wyspę Kondora. Jedź na lotnisko (lewy górny róg) i porozmawiaj z pilotem. Na plaży przesuń muszelkę i weź leżące pod nią monety. Przejdź w lewo. Porozmawiaj z turystami siedzącymi przy stoliku po lewej, wypytaj ich o fabrykę. Daj im znalezioną walutę, żeby zagrać z nimi w karty. Wygrasz 70$. Weź łopatę opartą o drewnianą belkę. Skocz do sklepu (drugi budynek od lewej) i za wygraną kup wędkę. Wróć na plażę i przy pomocy łopaty pokop trochę w piachu. W końcu wykopiesz robaka. Przejdź na molo (w dół od wejścia na plażę). Nałóż robaka na wędkę i złów rybę. Teraz udaj się przed bramę do fabryki (w lewo od miasteczka). Rzuć siedzącemu na beczce kotu rybę. Akcja zakończy się lądowaniem technika z fabryki w kałuży, co skłoni go do oddania swojego płaszcza do pralni. On sam zaś uda się do baru (pierwszy budynek od prawej). Leć za nim. Porozmawiaj z nim chwilę, po czym wrzuć mu do szklanki tabletki nasenne. Kiedy jajogłowy zapadnie w przymusową drzemkę, zabierz mu z kieszeni kwit do pralni (drugi budynek od prawej). Przy jego pomocy odbierz płaszcz, a następnie przeszukaj go. Znajdziesz odznakę, przy pomocy której bez trudu dostaniesz się na teren fabryki.

Porozmawiaj z sekretarką. Weź prawą windę i udaj się na pierwsze piętro. Zwiedź obydwa znajdujące się tam pokoje. W tym po prawej po przeszukaniu biurka znajdziesz pudełko zapałek, w drugim zaś obejrzyj papiery leżące na biurku i weź szczepiający je spinacz. Windą pojedź na czwarte piętro i wejdź do pokoju po lewej. Weź leżące koło rośliny gumowe rękawice. Zjedź na drugie piętro. Załóż rękawice, wyjmij wtyczkę od odkurzacza i wsadź spinacz do gniazdka, co wywoła spięcie. Teraz wejdź do pokoju i przy pomocy zapałek podłóż ogień w koszu na śmieci. Jedź windą na trzecie piętro i wejdź do pokoju strażnika. Szybko zabierz kartę magnetyczną ze stołu i wyjdź, zanim wróci strażnik. Wsiądź do windy i wsadź nową zdobycz do szczeliny pod guzikami. W nowym pomieszczeniu wsadź kartę do terminalu po prawej i wejdź do nowo przybyłego środka transportu.

Łodzią podwodną płyń: w górę, w górę, w prawo, w górę, w górę, w lewo i w górę. Trafisz do tajnej bazy i zostaniesz z miejsca złapany. Po czułym odnowieniu znajomości z Berniem przeszukaj kosz w swojej celi. Znalezionym diamentem odbij promienie lasera. W drugiej celi otwórz trumnę i wejdź do niej. Wylądujesz w innym pomieszczeniu. Weź niebieską kolbę i pojemnik z gazem stojący niżej. Przeszukaj półki - znajdziesz strzykawkę. Obejrzyj pojemniki z ciałami, w jednym z nich znajdziesz zwłoki Samanthy. Naciśnij przycisk, aby przenieść ją do innego pokoju. Wyjdź z pomieszczenia. Niespodzianka! Pamięta ktoś Wolfensteina? A może inaczej - kto go NIE pamięta? W każdym razie zaraz sobie przypomnisz, bo właśnie w niego grasz. Ctrl strzelasz w złych facetów, a spacją otwierasz drzwi do pomieszczeń. Masz nieograniczoną amunicję, zaś zdrowie regenerujesz do 100%, kiedy tylko wejdziesz do jakiegoś pomieszczenia. Mapkę ogólną bazy zamieszczam obok.

Udaj się do pokoju z turbinami (sektor 2). Pchnij przyciski na obydwu panelach, aby zatrzymać turbiny. Wypij zawartość niebieskiej kolby, a następnie wstaw pojemnik z gazem w puste miejsce w środkowym cylindrze i włącz obydwie turbiny. Tym sposobem zaczniesz rozpylać truciznę po całej bazie. Idź do laboratorium (sektor 1A). Tam napełnij strzykawkę swoją krwią i wstaw ją do otworu w machinie. Tym samym stworzysz swojego klona, który jednakże nie wypił antidotum i od razu umrze zatruty gazem, trafiając do Nieba. Tamże pogadaj z facetem z nożem w klacie i poproś o pożyczenie majchra. Teraz idź do łazienek, spotkasz tam Samanthę. Porozmawiaj z nią i zaoferuj przeniesienie z powrotem na ziemski padół. Teraz wróć do Hopkinsa nr 1 i udaj się nim do pokoju wskrzeszeń (sektor 3). Naciśnij guzik przy prawym urządzeniu, a Samantha wróci do życia. Teraz zaprowadź Samanthę i Hopkinsa do kopuły (sektor 1B, każdą postać osobno, bo inaczej nie można), następnie każ dziewczynie nacisnąć jeden przycisk, a Hopkinsowi drugi. Otworzy się wejście do tunelu. Wróć na chwilę do klona i przetnij nożem kabel przy transporterze. Wróć do Hopkinsa na Ziemi i wskocz do tunelu. ■

www.silvershark.com.pl

Podpowiedzi do: System Shock 2 · Drakan · Tiberian Sun · Shadow Man

CD-ACTION
Nr 11/99 (22)
Listopad
1999
ISSN: 1429-664X
INDEX: 343102

www.silvershark.com.pl

Action PLUS

PC PSX N64 TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,90 zł

Solucje:

- Shadow Man
- Drakan
- System Shock 2
- Unreal: Return to Na-pali
- Might and Magic VII
- Command & Conquer: Tiberian Sun

Poradniki:

- Poradnik Hackera
- Wytrychy
- Budka Suflera
- Tipsy

Już w kioskach!

Incubation

Obowiązek stratega

Któż z graczy, a szczególnie strategów, nie zna tytułu Incubation? No kto? Ty nie znasz? A dlaczego, jeśli wolno spytać? Aha... dostałeś kompa na ostatnie urodziny. To w takim razie wszystko tłumaczy, bo chyba każdy gracz, który ma blaszaka od co najmniej dwóch-trzech lat, spotkał się z Incubation. To coś więcej niż tylko gra. Incubation to gra, która stała się wzorem dla wielu naśladowców. To po prostu obowiązek stratega!

ELD

Pierwszy raz Incubation zawitało na łamach CD Action gdzieś w listopadzie '97, czyli od tamtego wydarzenia minęły niemal równo dwa latka. Szmat czasu, zwłaszcza w tak błyskawicznie zmieniającym się przemyśle jak gry komputerowe. Pomimo to Incubation należy do tych gier, które nigdy się nie starzeją. Ale nie tylko to jest powodem pojawienia się Incubation w rubryce "pod prosiaczkiem" ;). Sprawcą ponownego zaistnienia Incubation na naszych łamach jest polski dystrybutor Blue Byte - firma CD Projekt. Właśnie dzięki niej gracze mogą nabyć w sklepach reedycję tej gry. Całkowicie spolszczoną (!), na 2 kompakcikach, za zaledwie 49 złotych. To chyba opłacalna inwestycja?

Jak już wspomniałem, Incubation to gra strategiczna, ale całkowicie odmienna od modnych obecnie RTS-ów, bowiem obowiązują w niej stare, dobre zasady turowe. Gracz wciela się w postać dowódcy oddziału Marines, mających za zadanie ochronę kolonistów na planecie Scayra. Zamieszkujący tę planetę Scay'Gerowie to raczej spokojne, łagodne jak MacAbra (checheche) stworzenia. Niestety, zostają one zainfekowane ludzkimi wirusami i zamieniają się w krwiożercze bestie. Ataki obcych nasilają się i będziesz musiał się porządnie sprężyć, aby je odeprzeć. Tyle fabuła gry, która nie jest zbyt nowatorska i, tak jak cała gra, nawiązuje w pewien sposób do kultowego filmu "Obcy". Znowu obcy to złe i krwiożercze istoty.

Przed Tobą nie byle jakie zadanie, bo aż 35 misji, w czasie których będziesz musiał stawić czoło nie tylko Scay'Gerom, ale również i innym mutacjom obcych. Zanim jednak wyruszysz w podróż po przeróżnych halach, magazynach, korytarzach i tym podobnych, typowych dla bazy kolonistów lokacjach, powinieneś wybrać się do zbrojowni, gdzie możesz się odpowiednio uzbroić i wyekwipować. Do zabijania obcych służą aż 24 zróżnicowane giwery, od zwykłych pistoletów, poprzez karabiny snajperskie, maszynowe, miotacze ognia, lasery, aż po miotacz min. Nieco tylko uboższy jest ekwipunek dodatkowy. Gracz może przydzielić swoim Marines np. plecak odrzutowy, pancerz, apteczki czy moduł skanując. Porządnie wyekwipowany Marines powinien chyba wyglądać jak wielbłąd z pięcioma garbami, ale widocznie plecaki służbowe Marines są wykonane z myślącej gruszy :).

Po odprawie przychodzi pora na starcie z Obcymi. Jak to w grach podzielonych na tury bywa, nasi dzielni chłopcy dysponują punktami ruchu. Z początku jest ich tylko trzy, ale w miarę podnoszenia się doświadczenia żołnierzom wzrastają punkty ruchu. Większość podstawowych czynności, jak chodzenie, strzelanie, leczenie, otwieranie drzwi i skrzyń kosztuje jeden punkt. Jedynie włączenie trybu obronnego kosztuje dwa punkty. Tryb obronny to bardzo ciekawa i dobra w zastosowaniu opcja. Dzięki niej możemy się zasadzić na Obcego i sprawić mu bardzo niemiłą niespodziankę w postaci porcji ołowiu czy fotonów. Pewnym bólem jest np. brak możliwości kucania czy czołgania się żołnierzy. Po wykorzystaniu przez naszych Marines punktów ruchu następuje kolejka kompa. I to w skrócie tyle, ile powinniście wiedzieć o rozgrywce w Incubation (sorki, ale brak miejsca na rozpisywanie się).

Taaak... pamiętam, że Incubation była jedną z pierwszych gier strategicznych wykorzystującą dopalacz. Owszem, Incubation chodzi całkiem spoko także bez 3 Dfx, ale o wiele wolniej, że o pikselach nie wspomnę. Nie zmienia to jednak faktu, że w roku 97 ta gra szokowała grafiką. Może w dzisiejszych czasach niektórych screeny z Incubation będą śmieszyć, ale to całkowita prawda. Pełne 3D pozwala na oglądanie pola walki z kilku kamer w rzucie izometrycznym, a także z oczu bohatera lub obcego. Jedyny zgrzyt w grafice to niezbyt dobrej jakości (i za długie) filmiki serwowane pomiędzy misjami. Myślę, że można je było zrobić o niebo lepiej. Dwa lata temu też mnie denerwowały, zatem to nie jest wina czasu, a programistów. Dźwięk jest także mocnym punktem Incubation. Zajmuje całą drugą płytkę i jest nagrany w formacie Audio, dzięki czemu można posłuchać dobrej muzy bez konieczności gry w Incubation. Głosy narratora, jak i Marines, są oczywiście jak najbardziej po polsku. Może nie są jakąś rewelacją, ale i tak całkiem przyjemnie się ich słucha.

Zastanawiacie się jeszcze, czy kupić tę grę? Moja zdecydowana i obiektywna podpowiedź jest jak najbardziej oczywista: do sklepu po Incubation! Nie ma nad czym medytować. Jeżeli miałbym wybierać pomiędzy Incubation a dziesięcioma nowymi, ale przeciętnymi grami, to wybrałbym Incubation. To przecież absolutny mus dla każdego stratega i znakomita zabawa dla wielbicieli tępienia obcych. ■

Broken Sword 2: The Smoking Mirror

Dwa złamane miecze

Zlecydowanie i śmiało można powiedzieć, iż czasy dobrych, wspaniałych, cieszących się ogromną popularnością wśród graczy przygodówek dawno już minęły. Fani gatunku coraz rzadziej sięgali po "przygodówkowe" tytuły, kuszeni takimi perełkami graficzno-fabularno-zręcznościowymi, jak Half-Life czy Unreal, całkowicie poświęcając swój zręcznościowy czas na likwidowanie obcych atakujących ziemską planetę, mutantów będących wynikiem nieudanego eksperymentu w tajnych laboratoriach czy wreszcie przedzierając się przez masy nieprzyjaznych alienów na ich obcej planecie. Zresztą nie ma się czemu dziwić, poziom przygodówek spadał z gry na grę na łeb, na szyję, a zagadki w nich zawarte mogły jedynie usatysfakcjonować roczne dziecko przy swoim pierwszym w życiu kontakcie z kilkucalowym monitorem.

JASPIN

Na szczęście stęsknieni za znajdującym się niemalże na granicy wymarcia gatunkiem mogą przypomnieć sobie złote czasy dzięki coraz modniejszym seriom wydawniczym po przyjaznych portfelowi, mocno obniżonych cenach. Najsłynniejsze tytuły mają szansę znaleźć się w tych zbiorach, a ze względu na prosty fakt, iż kiedyś przygodówki często drapały się na szczyty list przebojów, nie pozwalając strącać się z piedestałów nawet typowym produktom akcji, toteż gry wywodzące się z tego rodzaju wielokrotnie spotykają się z łaską wydawców i są po znacznie obniżonych cenach "reedycjonowane". Tym razem miłośnicy niskich cen oraz przebojowych tytułów mają szansę ponownie (albo może dopiero pierwszy raz) spotkać się z bohaterami niegdyś wspaniałej przygodówki Broken Sword 2. Porównywana swego czasu przez recenzentów równie legendarnych jak sama gra czasopism do serii The Course of Monkey Island (czekoladka, miód, delicje, palce lizać), mocno zatrzęsła szeregami innych przygodówek, spychając na boki całą konkurencję, zachwycając swym pojawieniem się rzesze fanów oraz weteranów pierwszej części. Otwierając pudełko ze złotej serii, zapomnijcie o cudach dzisiejszej techniki, czyli rozmywaniu na ekranie wszystkiego, co tylko możliwe, skomplikowanych teksturach, niezwykle dokładnym odzwierciedlaniu rzeczywistości na ekranie monitora, kosmicznych wymaganiach sprzętowych oraz, przede wszystkim, mrożącej krew w żyłach akcji. Sądzicie, że bez tego z krwi i kości gracz nie będzie potrafił się bawić? Zapewniam was, że przy Broken Sword można doskonale spędzić czas, pomimo iż gierka nie posiada w swych zasobach żadnej z wymienionych (i nie tylko) wyżej atrakcji, a jedynymi jej atutami jest wspaniała fabuła, klimat, grywalność oraz zadowalające najtęższe umysły inteligentne, typowe dla przygodówek zagadki.

Rysunkowa jak w bajkach (i oczywiście wspomnianej serii The Course of Monkey Island) grafika zabierze graczy w niezwykle niebezpieczny, szalony świat przestępców, przemytników trefnych towarów, tajemniczych, mistycznych wrogów (dobrze znanych zresztą z części pierwszej), skomplikowanych łamigłówek, niezliczonej ilości problemów oraz niespodziewanych zwrotów akcji.

Niezwykła przygoda rozpoczyna się bardzo podobnym wątkiem co Broken Sword 1 (swoją drogą warto zaopatrzyć się i w tę część serii, równie dobrą, co część druga), czyli wplątaniem się głównych bohaterów w kolejną porcję nieszczęść, kłopotów oraz brutalności. Spotkamy starych znajomych George'a oraz Nico, nad którymi wisi jakaś wredna klątwa i zmusza do ciągłego balansowania nad przepaścią.

Wbrew pozorom, które w znacznym stopniu tworzy widoczna na pobliskich screenach rysunkowa i sielankowa grafika, fabuła zapełniona jest raczej ponurymi, "horrorystycznymi" oraz mistycznymi (związek ze starożytną cywilizacją Majów) wątkami, które na wiele godzin potrafią zawładnąć umysłem gracza i nie wypuścić ze swych "szponów", aż do wyczerpania. Zachęcam gorąco do kupna tego pozornie przedawnionego tytułu, by na własnej skórze (a właściwie na własnym umyśle) przekonać się, jak smakuje przygodówka z prawdziwego zdarzenia. Zresztą dwie płyty kompaktowe "magazynujące" grę mówią same za siebie i przywodzą na myśl mnóstwo tych wspaniałych elementów, jakie zmieściły się na powierzchni obu srebrnych krążków. Kilkadziesiąt animacji, efekty dźwiękowe, 60 postaci do pogadania, dwa razy więcej przedmiotów do przeegzaminowania, mnóstwo zagadek i - co najważniejsze dla poniektórych - polska wersja językowa.

Jeśli w dawnych czasach mieliście kłopoty z przejściem gry z powodu bariery językowej (która nie jest bez znaczenia w przypadku przygodówek), nadarza się okazja, aby z całkowitym zrozumieniem wszelkich niuansów fabuły, samodzielnie, przy pomocy własnej "makówki" (bez użycia solucji i tym podobnych wynalazków) ukończyć tę rewelacyjną przygodówkę. A to tylko jeden z wielu powodów, aby po nią sięgnąć. ■

Pomocna dłoń

Hej! Jak zawsze tutaj jest tylko część PD: tym razem zmieściły się tylko podpowiedzi. No ale cóż - 1 strona to nie za dużo... Pełna wersja PD jest jak zawsze na CD.

ACTION REACTION

•Monkey Island 1
Aby zabrać linę wisielcowi, musisz udać się na rozwidlenie rzeki (river fork), podłożyć proch strzelniczy (uprzednio zabrany z popsutej armaty w forcie) pod tamę, i podpalić go, używając w tym celu właśnie soczewki bądź, jak kto woli, krzemienia i dowolnego metalowego przedmiotu. Teraz, gdy udasz się na mokradła, gdzie wisi nieszczęśnik, znajdziesz jego ciało wyrzucone na brzeg, wystarczy tylko wziąć linę. Krzysztof "Odys" Polkowski

•Secret of Monkey Island 2 (9/99)
*Wróżka potrzebuje jeszcze kości dziadka Largo. Znajdziesz ją na cmentarzu, ale wcześniej zabierz łopatę ze znaku na moście. Gdy dotrzesz na cmentarz, pójdź w górę ekranu do grobów i spójrz na nie. Gdy zobaczysz nazwisko LaGrande, zacznij kopać.

*Co należy dać kapłance voodoo na Scabb Island?... Musisz zdobyć jeszcze kość przodka Largo. W tym celu po pierwsze udaj się w okolice mostu, na którym Largo wytrząsnął z Ciebie ostatnie grosze i znajdź tablicę zakazującą kopania skarbów. Tablica ta to znak zakazu namalowany na łopacie. Zdejmij tę łopatę i udaj się na cmentarz, wejdź na odległe wzgórze z kilkoma nagrobkami. Jeden z tych nagrobków to pochówek dziadka Largo. Przekop łopatą grób, a znajdziesz kość nieszczęśnika. Oddaj kość kapłance voodoo i daj lekcję wychowania Largo... BUDZIK. Pomogę też innym, którzy mają problemy z tą grą. Mój e-mail: budzik@pro.onet.pl

•Jack Orlando (09/99)
Musisz być szybszy od niego lub poczekać, kiedy on przejdzie i wtedy skierować się do magazynu po lewej. Solucja do tej gry w tym numerze CDA!

•Jack Orlando (09/99)
Dziwne! Mnie się to nigdy nie przydarzyło. Musiałeś czegoś zapomnieć! Mnie ochroniarz zaprowadził do szefa, a następnie spytał, czy czytałem solucje do tej gry w Action Plus 2/98. Ja mu na to, że solucję mam z Tipsomaniaka! :) W-Z

•Wacki (9/99)
Problemy po instalacji.
A). Sprawdź czy nie masz włączonego jakiegoś odtwarzacza CD
B). Włóż płytkę jako pierwszą po uruchomieniu kompa
C). Być może masz dwa CD-ROMY. Jeśli tak, to spróbuj na każdym uruchomić grę. Któraś z tych metod powinna zadziałać. Andrzej Partyka

UWAGA: Rozmaite podpowiedzi do Wacków znajdziecie w Pomocnej Dłoni na CD!

•TR: Palace Midas (9/99)
Nie podałeś, ile Lead Bar zdobyłeś. Pierwszą możesz wziąć zza drzwi, ustawiając dźwignię tak: od lewej 1,2,4-góra; 3,5-dół. Druga Lead Bar jest za drzwiami, które otwiera kombinacja: 1-dół, reszta w górę. Aby zdobyć trzecią, ustaw: 1,2,5-góra;3,4-dół. Kiedy zdobędziesz wszystkie trzy, wracaj do sali z basenem i zlokalizuj duże przejście prowadzące do sali, w której rogu jest przejście. Idź tam. Wejdź do budynku i przesuń dźwignię. Teraz z powrotem do sali z basenem i korytarzem, którym jeszcze nie szedłeś. Trafisz do ogrodu. Wejdź na dach nad tym ołtarzem i użyj ręki Midasa, by zamienić Lead Bar w Gold Bar. Teraz znowu do ołtarza z dźwigniami. Ustaw; 1,5-dół;2,3,4-góra. Włóż sztabki.

•TR - poziom Palace Midas
Kombinacje do drzwi znajdują się bezpośrednio nad nimi. Musisz zebrać trzy lead bary i w komnacie z posągiem Midasa zamienić je w golden bary (użyj lead bar na ręce Midasa). Następnie idź do komnaty z drzwiami i poprzez umieszczenie golden barów w dziurach w ścianie otwórz sobie drzwi. G.W #szczecin

•TR2, 1 Level (9/99)
Wejdź na kraty. Spadniesz w dół do wody. Wypłyń z wody na schody obok drzwi. Aby je otworzyć, musisz z najwyższego schodka doskoczyć na platformę z dźwignią. Przesuń ją i idź do schodów. Krzysiek Mierzwiński z Malborka

•TR 2, odp. dla Justy
Dopłyń do brzegu i wyjdź po schodach na podest, z którego skocz na półkę, gdzie znajduje się wajcha. Przełącz ją i wyjdź otwartymi drzwiami, wyciągnij broń i zalatw orły. Po uporaniu się z nimi zjedź do basenu, gdzie w jamie znajdziesz klucz. Wypłyń na powierzchnię, uporaj się z tygrysem i wróć na chiński mur. Użyj klucza i wejdź do następnego pomieszczenia. Zalatw pająki i wejdź na górę po drabinie. Podbiegnij szybko do klucza i zalatw pająka za tobą. Zjedź z powrotem na dół i otwórz nastepne drzwi. przesuń kamienny blok i zjedź korytarzem w dół. Wskocz do basenu i ostrożnie, szybko przepłyń na drugi brzeg. Zapisz stan gry. Pobiegnij prosto, a potem w prawo, przeskocz nad kolcami i zjedź poniżej. Na środku tego korytarza jest u góry przejście do następnego korytarza. Zrób 2-3 kroki, zapisz stan gry. Pobiegnij dalej przeskakując nad ostrzami, zatrzymując się dopiero po figurkę zielonego smoka, leć dalej, zjeżdżaj niżej. Wejdź szybko na spróchniałą deskę, która znajduje się w lewo na skos za tobą. Omiń ostrza i zalatw w lokacji za ostrzami wszystkie pająki. Podejdź do krawędzi i zejdź na półkę niżej. Przy niej znajduje się wyrwa w skale, do której wejdź, weź flary i zapal jedną. Zejdź po drabinie na dół, wyjdź z jaskinii zalatw dinozaura. Weź złotego smoka z bonusem na 3 smoki i po drodze, zabijając drugiego dinozaura, wróć do drabiny. Wejdź nią na samą górę i wyjdź do znanej lokacji. Zjedź po linie na dół i na końcu zabij dwa tygrysy. Wejdź do korytarza i dojdź do dziwnej czerwonej jakby kurtyny z żółtym smokiem - to koniec poziomu. John Rambo

•TR 2 - level 1 (09/99)
Gdy wpadniesz do wody, musisz przesunąć się pod lewą ścianę, ustawić się do niej przodem. Skoczyć, chwycić się. I przesuwać w prawo. Potem opuścić się i iść do wyjścia. Więcej informacji o grze Tomb Raider i nowości nt. TR 4 znajdziesz na stronie http://tomb.strefa.com

*Gdy wpadniesz przez kraty, popłyń w stronę schodów (ta ściana z drzwiami) stań do niej plecami, weź rozbieg i skacz. Jeżeli doskoczysz, to podciągnij się i przesuń dźwignię, a otworzą się drzwi. Obi-Wan

•TR2 (9/99)
To coś w kształcie smoka to jest sekret nr 1. Po wpadnięciu do wody wyjdź na suche miejsce, idź schodami do góry, odwróć się w lewo, z rozpędu przeskocz nad wodą. Naciśnij dźwignię, a otworzą się drzwi. Dalej zabij kruki, wskocz do wody na lewo, weź klucz i wyjdź z wody. Zabij tygrysa. Dokładna solucja w Action Plus 1/98. MavericK

•TR3 (9/99)
Aby dostać się do miejsca, gdzie stoi motor, musisz: otworzyć drzwi do wejścia na strych, iść tam i przesunąć pudło 2x do przodu. Potem idź do biblioteki. Naprzeciw kominka, na półce z książkami, jedna z nich jest wysunięta. Naciśnij CTRL na księdze i idź do kominka. Ogień wyłączony. Wejdź drabiną w kominku na górę. Naprzeciw tamtejszej dźwigni leży pudło. Przesuń je, a będziesz miał dostęp do strychu. Przesuń dźwignię i gazu przez strych, aż do otwartych drzwi. Za drzwiami jest akwarium. Tam leży klucz! Krzysiek Mierzwiński z Malborka

•TR 3 - motor w domu Lary (09/99)
W muzeum w holu nie ma już nic do odkrycia. A jeżeli chcesz dostać się do motorka, to wejdź na stronę http://tomb.strefa.com do działu Tomb Raider 3/inne, tam jest szczegółowo opisane, jak to zrobić.

•TR 3 (Łukasz)
W tym pokoju są tylko trofea Lary z poprzednich części. (Przed wykonaniem poniższych czynności radzę Ci zamknąć w chłodni lub na dziedzińcu służącego, bo inaczej nieźle namiesza). Otwórz drzwi na strych, idź do pokoju z telewizorem, a następnie do biblioteki. Wciśnij wystającą książkę, aby zgasić płomień w kominku, teraz wspinaj się do pokoju wyżej po lewej ścianie. Ustaw skrzynie tak, żeby nie staly Ci na drodze do wejścia na strych. Przełącz dźwignię i jak najszybciej biegnij przez strych na dół (schody przeskocz) do otwartych drzwi. Teraz przesuń skrzynię pod dziurę w suficie i zabierz klucz z akwarium; ciesz się teraz trasą, jaką przygotowali programiści. Zooltar

•TR2, 3 level. Początek misji.
Najpierw dźwignią otworzyłem drzwi domu, a następnie będąc w nim, znalazłam następną dźwignię otwierającą drzwi do pomieszczenia z dwoma pokojami i balkonem. Jak otworzyć drzwi na korytarz i co dalej mam robić? TR2, 4level): jestem w pomieszczeniu z wentylatorami, mam smoka. Jak się stąd wychodzi? Alicja

•Tomb Raider III
Jestem na drugim poziomie w Londynie (Aldwich). Zdobyłam jeden klucz do sali z wielkim księżycem i tronami. Opadł tylko jeden miecz. Klucz znalazłam w sali z trojgiem drzwi (w pierwszych). Gdzie znajduje się drugi klucz??? Samena

•Nowy Teenagent (9/99)
W kuchni weź walek i potraktuj nim radio. Wyjmij ze zlomu baterie i włóż je do dyktafonu. Teraz idź na piętro. Jedna książka wyróżnia się od innych - przeczytaj jej tytuł. Jest w nim ukryta nazwa koloru. Teraz otwórz szufladę o tym samym kolorze wnętrza co w tytule książki. Oprócz tego znajdź w którejś z pozostałych szuflad polaroida. Spróbuj wyjąć "wyróżniającą się" książkę i z ujawnionej skrytki wyjmij kasetę wideo. Na parterze wejdź do pokoju z telewizorem itd. Włącz telewizor, włóż kasetę do magnetowidu i uruchom VCR pilotem. Kiedy Ciągwa będzie śpiewał, nagraj jego głos na dyktafon (test głosu) i pstryknij mu fotkę (test wyglądu). Lord Popcorn

•Teenagent (09/99)
Włóż baterie do dyktafonu. Zapakuj kasetę wideo do odtwarzacza. Włącz telewizor. Użyj pilota na wideo. Nagraj głos Ciągwy na dyktafon i zrób mu zdjęcia POLAROIDEM. Idź teraz do łazienki. Po lewej zobaczysz skarpety, które zapakuj do torby. Pogadaj z robotem. Daj mu powąchać skarpety, pokaz mu fotkę i puść test głosu Jana. Gdy sejf się otworzy, wyjmij z niego słoik, księgę i szybko schowaj się w LEWYM DOLNYM ROGU EKRANU. Do pokoju wejdzie Ciągwa i położy na małej szafce klamkę. Weź ją. W-Z

•A.D. 2044 (9/99)
To wszystko zrobiłaś trochę za szybko. Tam, gdzie wzięłaś z apteczki "maskę", jest taka rura (albo gdzieś w pobliżu) Powinnaś użyć maski, wejść do rury (kotłowni). Wrzuć nadajnik do pieca, to robot nie będzie wychodził. Przesuń tam wózek, weź mysz. W wózku powinnaś znaleźć łom. Dalej powinnaś wiedzieć, co robić ;-) MavericK; maverick7@poczta.onet.p

•A.D. 2044
Pogrzebaczem przysuń papier leżący w celi. Wystukaj 3,8,7,1 (NIE 3971) na panelu szafki drugiego biurka. Podnieś obie dźwignie. Idź do drzwi naprzeciw "MO". Do automatu po lewej wrzuć żeton i wystukaj słowo "Danka". Pojedz winda na 1 piętro. W-Z

•AD 2044, nr 9/99
Musisz spalić elektronicznego strażnika w piecu. Piec otworzysz łomem. A bez elektronicznego strażnika robot cię przepuści. Darek

•Neverhood (09/99)
Po zejściu do basenu idź najpierw w prawo i wejdź do pojazdu. Musisz objechać nim całą ścianę i znaleźć radio (zapamiętaj melodię) oraz 3 zlewki z kolorowymi płynami i zapisz sobie poziom płynu w każdej zlewce. Teraz wróć do budynku i na radiu ustaw usłyszaną melodię (żebyś mógł to zrobić, radio musi być podświetlone, ale nie wiem, od czego to zależy). Przejdź przez drzwi.

•Neverhood (9/99)
Najpierw musisz pojeździć sobie pojazdzikiem, który jest po prawej stronie schodów. W pewnym miejscu usłyszysz muzykę, którą to później będziesz musiał ustawić na radiu w żółtym budynku. Jak będziesz miał problemy, to mailuj na adres myszek@alpha.net.pl

•Neverhood (9/99)
Porada dla Thoke'a. Idź do pomieszczenia obok tego, gdzie se obudziłeś i pociągnij wszystkie wiszące z sufitu dźwignie (oprócz tej otwierającej drzwi) i wróć z powrotem. Powinno włączyć się radio. Ustaw odpowiednią piosenkę, otworzą się drzwi (po prawej stronie radia) Powodzenia!

•Neverhood
Idź w prawo do zielonego pojazdu. Podczas jazdy zapamiętaj melodię i proporcje kolorowych płynów. Teraz idź do żółtego domku z anteną i ustaw w radiu (trzeba je włączyć piątą spluczką) melodię, którą słyszałeś. Piotr

•MK3 (09/99)
Uruchom grę z parametrem 666, na ekranie wyboru wojownika zamiast symbolu smoka będzie Smoke. W MK4 (z tego co wiem) Smoke'a nie ma.

•Death Gate (9/99)
*Najpierw, będąc w "initiation room" czy jakoś tak, dosuń stół do ściany, otwórz okiennicę i sprawdź nazwę "wyświetlonego" kontynentu. Teraz znajdź tę nazwę w informacji. Hasłem jest słowo pod nazwą kontynentu. Każda kolejna litera tego wyrazu jest zarazem pierwszą literą nazwy ręki, którą masz wcisnąć. Np. jeśli wyrazem z informacji jest słowo "die" to wciskaj kolejno rączki diamond, iron i emerald. Lord Popcorn

*Death Gate (w Tower of Brotherhood)
Po najechaniu kursorem na którąś z rąk pojawia się nazwa materiału, z jakiego została wykonana. Wciskaj je po kolei tak, żeby pierwsze litery nazw ułożyły napis "buy their time to die" (z kartki)... TWiST3R

•SB Live! i wave'y (09/99)
Próbowałeś ustawić w mikserze (prawy dolny róg ekranu, ikona głośniczka) karty dźwiękowej mikrofon jako źródło dźwięku (właściwości/ pokaż właściwości dla.../nagrywania)? Może SB chce nagrywać z Linę In lub CD In? TWiST3R

•Prisoner of Ice (09/99)
Łom znajduje się w wózku. TWiST3R

•Prisoner of Ice (09/99)
Baza Księcia Edwarda na Falklandach. Fotografie, którą znalazłeś należy przyłożyć do dokumentu leżącego na stole "paper" zwyczajnie klikając na nim, a następnie użyj "Rubber stamp". W-Z

•Diablo (09\99)
Przedmiotu "Demon Spike Coat" możesz znaleźć w katakumbach lub kopalni. A The gryzzli - Cholera WIE! Balla i Méphista nie spotkasz w 1-szej części Diabla. klepcio@w.pl

•Microsoft Word (8/99)
Może po prostu masz ustawioną czcionkę bez polskich liter. Zamień ją na inną. Darek

•Hopkins FBI

Do wszystkich mających problem z tą grą: panie i panowie, solucja do tej gry jest w tym numerze CDA, w dziale Sufler. Jej lektura na pewno pozwoli Wam znaleźć odpowiedzi na dręczące Was pytania. ■

Tyłem w XXI-szy wiek

Wiek XVIII-ty był niewątpliwie wiekiem żagli - jego oblicze zdominowały wielkie odkrycia geograficzne. Wiek XIX-ty to oczywiście wiek pary i elektryczności, a wiek XX-ty to wiek atomu. Nie umiem powiedzieć, jak zostanie nazwany wiek XXI-szy, nie da się jednak zaprzeczyć, że wkraczamy weń pod sztandarami nieokiełznanego rozwoju informatyki i informacji. Najbogatszy chyba człowiek świata jest szefem koncernu, który sprzedaje informację, a właściwie narzędzia do jej wykorzystywania. Tymczasem nasze szkolnictwo w ogóle jakby tego nie zauważało. Polska (i jej szkoła) patrzy wstecz (narodowe powstania, Polska przedmurzem Europy, bitwa pod Warszawą i ratowanie świata przed zalewem czerwonej zarazy powodem do nadymania narodowej piersi - i coraz liczniejsze są rzesze kombatantów, co nie bardzo już pamiętają, czy dostali kulą między łopatki, czy łopatką między kule) - a nie trzeba chyba opisywać, czym się może skończyć włażenie tyłem do nieznanego pomieszczenia. Jak mówił Puszkin "... i straszno, i śmieszno".

ANDRZEJ SAWICKI

Pokażcie mi choć jedną szkołę, w której nauczyciele informatyki nie przemykają się po korytarzach chyłem i tyłkiem, a na radach pedagogicznych (sam byłem przez kilka lat nauczycielem, choć nie uczyłem informatyki) nie siedzą cichutko, zdominowani przez polonistów i matematyków. Pokażcie mi dyrektora szkoły, któremu sen z oczu spędza świadomość, że 80 % jego uczniów i absolwentów nie potrafi poruszać się po Internecie. Na komputer - o ile dyrekcja się szarpnie na tak dziki wydatek - wstawiony do pokoju nauczycielskiego większość nauczycieli reaguje tak, jak diabły na ustawioną pośrodku Piekła chrzcielnicę - lepiej ominąć dużym łukiem, bo a nuż doskoczy i ugryzie. Przez całą Polskę przetacza się batalia słowna dotycząca Gimbusów, tymczasem rzecz w tym, że nawet gdyby ich było tyle, co trzeba, i gdyby dowozily wszystkich uczniów do szkół na czas, to i tak cały ten wysiłek można by potłuc o kant dolnej części pleców, ponieważ w przeciętnej polskiej szkole młody człowiek uczy się całej masy rzetelnie mu przez nauczyciela podawanych, nikomu niepotrzebnych rzeczy. Przykłady? Proszę bardzo. Gdybym ja w swoim czasie musiał wiedzieć o oddychaniu tyle, ile wiedzieć musi przeciętny siedemnastolatek, który chce zaliczyć biologię na ocenę dobrą, to byłbym się z wrażenia udusił. Matematyk wbija uczniom do głowy rewelacyjnie wieści o tym, że świat dzieli się na kwiatki i niekwiatki, po czym tłumaczy dziatwie, co można z tymi zbiorami robić (ja bym mu chętnie wytłumaczył, gdzie może sobie taką wiedzę wetknąć). Polonista, któremu ktoś by powiedział, że można sobie jakoś w życiu poradzić bez wiedzy o poezji Sępa-Szarzyńskiego i wiadomości o tym, do czego służą poszczególne części mowy, spojrzałby na takiego profana ze zgrozą i przerażeniem. (Od myśliwego udającego się na polowanie wymaga się umiejętności strzelania, znajomość funkcji poszczególnych części broni potrzebna nie jest - wystarczy mu wiedzieć, że lufę zazwyczaj należy kierować w stronę celu). Zabawne jest zresztą, że gdyby poloniście kazać opanować matematyczną - na przykład - wiedzę szkolną, byłby pewnie darł koszulę jak Rejtan i ryczał niczym ranny łoś Szekspira, matematyk zaś w życiu nie zechciałby się nauczyć wszystkiego, co jego kolega polonista serwuje uczniom - ale uczeń wyboru nie ma. Obaj panowie co prawda byliby się tłumaczyli, że kiedyś już to opanowali - co jest nieprawdą (programy szkolne 30 lat temu były znacznie skromniejsze, niż są teraz!). Milcz młody bracie Polaku i kochaj szkołę. Od szkoły nikt nie wymaga, by kochała ciebie.

Tymczasem świat się zmienia. Już w 1997-mym roku prezydent USA, Clinton (ten od Moniki), w orędziu o stanie państwa stwierdził, że w niedalekiej przyszłości każdy amerykański nastolatek będzie musiał umieć się podłączyć do Internetu - tego samego Internetu, który niejeden nasz parlamentarzysta chciałby cenzurować. Pracownie komputerowe w naszych zaś szkołach to głównie poczciwe PC 486-tki z pamięcią góra 16MB RAM, które z najnowszymi programami radzą sobie jak analfabeta z teorią mnogości. Nauczycielami informatyki najczęściej są ogromnie sympatyczne panie i ogromnie roztargnieni panowie, co albo dorabiają sobie w szkole po godzinach, albo uczą poczciwego TAG-a i Nortona, bo Windows 98 oczywiście na tym szkolnym badziewiu nie ruszy. Nie twierdzę bynajmniej, że tak jest wszędzie - ale, niestety, tak właśnie wygląda sytuacja w bardzo wielu naszych szkołach. Wszystko to dzieje się w pierwszej i drugiej klasie licealnej, bo później trzeba się zająć poważniejszymi tematami typu "Słoń a sprawa polska" i przygotowaniami do matury. Niektórzy co bystrzejsi nauczyciele dostrzegają bezsens uczenia informatyki na początku cyklu nauczania licealnego, co powoduje, że maturzysta nie ma zielonego pojęcia o tym, jak obsługiwać programy najnowsze - no, chyba że ma własny komputer - ale nikogo to jakoś nie martwi. "Jak będzie potrzebował, to się nauczy". Ciekawe, że nikt nie raczy zauważyć, iż to samo dałoby się powiedzieć o twórczości Słowackiego. Niechże mi kto powie, dlaczego w większości szkół łącze internetowe dla uczniów jest uważane za zbytek - prawie żadna zaś nie ma łącza sztywnego o przyzwoitej szybkości transferu? Szkoły korzystają oczywiście z dobrodziejstwa Telekomunikacji Polskiej SA (łączy nas, psiakrew, coraz więcej!), gdzie szybkość transferu przypomina tempo zalotów kulawego żółwia weterana.

Dlaczego o tym piszę? Cóż, drogi czytelniku - jeśli masz kilkanaście lat, daj ten tekst do przeczytania swoim rodzicom. Niech na najbliższej wywiadówce zapytają twoją wychowawczynię czy twego wychowawcę, co szkoła zamierza zrobić, byś za kilka lat nie czuł się wśród innych Europejczyków jak durny Yahoo z przygód imć Gullivera. Powiedz rodzicom, że powinni zrozumieć, iż naprawdę da się jakoś żyć bez umiejętności rozwiązywania nierówności trygonometrycznych czy wiedzy o kolejach życia Fryczą Modrzewskiego, natomiast już niedługo zupełnie nie da żyć bez umiejętności poszukania pracy za pośrednictwem Internetu. Nie daj się zbyć machnięciem dłoni i stwierdzeniem, że skoro Oni (rodzice znaczy) wyrośli na porządnych ludzi bez znajomości zasad obsługi przeglądarki internetowej, to i tobie krzywda się nie stanie. Masz prawo do tego, by cię traktowano poważnie - za kilka czy kilkanaście lat ty i twoi koledzy będziecie decydowali o tym, gdzie jest nasze europejskie miejsce. Nie bronię - jak mogłoby się zdawać - nieuctwa czy głupoty: chciałbym tylko, by w szkole właściwie ustawiono hierarchię ważności. Wiedza jest bardzo ważna - ona to, a nie zdolność do wymachiwania maczugą, wywiodła ludzkość z jaskiń. Bardziej się ludziom przysłużył bezimienny mnich kopista, który pracowicie przepisał dzieła Arystotelesa, niż Tamerlan i Dżyngis Chan razem wzięci, ale rzecz w tym, że zmienia się też sposób przechowywania wiadomości - o czym też musisz wiedzieć. Nie tak dawno kolega podarował mi kompakt z zapisanym na jego powierzchni całym rocznym wydaniem londyńskiego Timesa, przy czym szybkość dostępu do dowolnego artykułu czy hasła, jest w przypadku kompaktu nieporównywalnie większa niż w tradycyjnym stosie gazet w uniwersyteckiej czytelni.

Wiadomości, które ci będą w życiu potrzebne, sam sobie w razie czego poszukasz - jeżeli będziesz wiedział, jak to robić. I tego właśnie powinna nauczyć cię szkoła. Tym, co ci wytkną brutalność gier komputerowych (wiadomości na ogół zaczerpnięte z prasy, której przedstawiciele niewiele wiedzą o grach, ale ogólnie są przeciw), wytłumacz, że komputery przypominają w pewnym sensie zjawiska elektryczne. Wiadomo, że prądem elektrycznym zasila się niektóre krzesła w celu usmażenia rezydenta (najczęściej wbrew jego woli), ale większość ludzi posługuje się nim do oświetlania mieszkań, zasilania lodówek i telewizorów, a w szpitalach bez aparatury medycznej (zasilanej elektrycznością) niejeden pacjent dawno byłby wyzionął ducha. Masz prawo do rzetelnego wykształcenia - a bez umiejętności posługiwania się komputerem będziesz już niedługo w Zjednoczonej Europie obywatelem drugiej kategorii. Poruszanie się po Internecie przypomina ruch miejski - jak masz sporo czasu, możesz się powłóczyć tu i tam i pozaglądać w rozmaite miejsca, kiedy jednak chcesz znaleźć konkretny budynek, musisz wiedzieć, jak się po mieście poruszać i gdzie - ewentualnie - znaleźć jego plan. Tego właśnie powinieneś nauczyć się w szkole, a jest to wiedza ogromnie przydatna, bo na Internecie znajdziesz nie tylko strony, nazwijmy je... frywolne. Możesz tam znaleźć informacje przydatne i w szkole - do lekcji historii, polskiego, geografii czy biologii. Niczego jednak nie znajdziesz, jeżeli nie będziesz wiedział, gdzie i jak szukać. Powtarzam, masz prawo domagać się tego od szkoły. Mniejszym w szkole problemem jest brak szatni, niż brak pracowni komputerowej z prawdziwego zdarzenia, z kompetentnym informatykiem, który ci pokaże, co i jak. Niech się rodzice złożą na dodatkowe wynagrodzenie dla nauczyciela - zapewnij ich, że to się opłaci! Informatyka rozwija się szybciej, niż się mnożyły króliki Lejzorka Rojszwańca - a za kilka lat, kiedy twoi rodzice przyznają mi rację, może już być za późno. Dlatego domagaj się od nich nacisku na szkołę już teraz, byś w informatycznym wyścigu nie przegrał z twoim rówieśnikiem z Niemiec czy Francji. Sprawa nie jest tak kosztowna, jak mogłoby się wydawać. A trzeba - psiakość - coś zmienić w naszych szkołach, dostarczają bowiem one sporo wiedzy - i prawie żadnych umiejętności jej szukania, a tylko to naprawdę się liczy.

I jeszcze jedno... Napiszcie nam, jak wyglądają pracownie komputerowe i zajęcia z informatyki z waszego punktu widzenia. Bo to, wiecie, nauczyciele i wychowawcy wciskają rodzicom i dziennikarzom rozmaity kit - "Mamy, proszę państwa, w szkole pracownię informatyczną, z bardzo dobrym sprzętem..." i tak dalej, a w rzeczy samej na tym sprzęcie nawet stareńki Arkanoid chodzi jak ciężarna słonica, a o kwalifikacjach pana od informatyki lepiej (niekiedy) nie wspomnieć. Nie będziemy z tego robić użytku, ale chcemy wiedzieć, jak jest NAPRAWDĘ.

Syn wyżej podpisanego podpisuje się pod tym tekstem rękami i nogami. ■

Hackers versus Lamers

WARNING: TYTUŁ NIE MA NIC WSPÓLENGO Z PONIŻSZYM TEKSTEM (NO, MOŻE TROCHĘ;)), MA ZA ZADANIE PRZYCIĄGNĄĆ UWAGĘ CZYTELNIKÓW!!

Niektórzy zadadzą od razu pytanie: "A co to jest hacker i lamer?", inni po prostu opuszczą ten artykuł, zabierając się za następny. Z uwagi na cenny czas tych pierwszych, bez zbędnych wstępów zaczynamy. Tak więc od razu wyjaśniam:

HACKERO LAMER
(CZYT. MIKEL)

Hacker - słowo często pojawiające się w czasopismach o komputerach, nikt dokładnie nie zdefiniował, co czy raczej kto to jest hacker. Ogólnie hacker jest to gość włamujący się na serwery (trzeba złamać tzw. firewall), czytający cudzą pocztę (po uprzednim złamaniu zabezpieczającego ją hasła) i udowadniający, że ród hackerów ma czasami większą władzę niż sam administrator systemu (wg niektórych ladmin :), chłe chłe).
Wyróżniamy dwa typy (ja znam tyle) hackerów. Hacker "porządny" (nie oznacza kulturalny) i hacker bardziej zimny, chamski.

Pierwszy jest to włamywacz, który zdobyte wiadomości zachowuje dla siebie lub opowiada w swoim bardzo skromnym(!) gronie. Włamuje się do cudzego systemu tylko po to, by zmierzyć się z zabezpieczeniami, dla własnej satysfakcji. Nie czerpie z tego procederu żadnych wymiernych korzyści. Zwykle stara się nie szkodzić, choć czasem jednak zmieni coś w serwerze, skomplikuje (ale bardzo mądre słowo!;-)) i zagmatwa. Jednak zdarza się to bardzo rzadko, w przeciwieństwie do hackera "drania", który by nie przeżył, gdyby włamując się gdzieś, nie zepsuł serwera lub nie pozostawił innych śladów swej bytności. Np. na pewnej witrynie został zmieniony tytuł, tzn. z Telekomunikacji Polskiej na Telekomunę Polską, Rzeczpospolitej zmieniono na Hackpospolitej, URM zmieniono na Upośledzeni Rządzą Masami, czy NASK na Niezwykle Aktywna Siatka Kretynów itd. Wydobyte przez siebie informacje ci "źli" hackerzy sprzedają za dość wysokie sumy - a to już podpada pod szpiegostwo przemysłowe i nie tylko...

Hackerzy głównie działają w grupach, choć zdarzają się hackerzy nie lubiący tłoku, bojący się "wsypki" ze strony kolegów. Takich właśnie hackerów popieram. Główne grupy to Gumisie - nie brakuje im poczucia humoru, jak i Lam3rZ(DHS) - z samej nazwy można się domyślić, że są "complete non culture" :<. Głównodowodzącym tej grupy nie jest nikt inny, jak sam Luke Skywalker ;), czyli Luke_Skyw. Gumisie wymierzyły swe niecne plany w NASK (2x) i TPSA (1x), zresztą

zobaczymy, jak to się dalej potoczy. Były też mniejsze włamania np. na witrynę www.loveparade.de, w której jeden z hackerów oświadczył się dziewczynie (BTW - już byłej dziewczynie). Skaczące smerfy mówią: "Gumisie to nie grupa - to idea".

Lam3erZ - ostatnim ich wyczynem było wypowiedzenie wojny internetowej Chinom (tamtejsze władze skazały na ŚMIERĆ dwóch hackerów). Wszędzie było o tym głośno, szczególnie na stronie CNN "Polish Hackers protest (war) against the China".

Hackerzy pracują głównie w Unix czy Linux. Jeśli masz Win, to nie musisz się bać, traktują Win'a jak zabawki (ale pocieszenie...;)).

Metody działania hackerów (główne): - nie będę tu szczegółowo wyjaśniał o co biega, bo nie jest wam to do szczęścia potrzebne:

a) ataki lokalne -trzeba mieć dostęp do systemu bezpośrednio czy mieć na nim konto (swoje lub ukradzione), są to ataki, które pozwalają zrobić dosłownie wszystko, wykorzystuje się tu luki w oprogramowaniu, są specjalne programy, które wykorzystują dane błędy i po sprawie

b) ataki zdalne - są to przypadki, w których włamywacz nie ma fizycznego dostępu do komputera czy też nie zna hasła na żadne z kont, i znów używane są tu bugi i buraczki programów

Metody działania hackerów:

a) DOS - nie, to nie to, o czym myślicie, to Denial of Service, czyli chodzi tu o to, aby uniemożliwić pracę danego serwera, a nie zdobyć prawa ladmina (administratora danego serwera)

b) spoofing - moje ulubione, czyli podszywanie się. Biega tu o to, żeby przekonać dany serwer, że rozmawiając z nami, ma do czynienia z człowiekiem, który ma uprzywilejeowany (czy jakoś tak) status, taki hacker ma wtedy olbrzymie korzyści. Zasadnicze rodzaje spoofingu to IP spoofing, DNS spoofing, ARP spoofing, blind spoofing, WWW spoofing i ICQ spoofing, właśnie Kevinowi Mitnickowi udało się włamać do komputera poprzez spoofing,

c) sniffing - podsłuch elektroniczny, nie trzeba tu nic więcej wyjaśniać

d) hijacking - przechwytywanie; kiedy dwa komputery ze sobą rozmawiają, w pewnym momencie przechwytujemy połączenie i podszywamy się pod jeden z nich; spoofing w drugą stronę, technika ta jest niebezpieczna i trudna do wykonania,

e) backdoor - tylne drzwi, po udanym włamaniu hackerzy zostawiają sobie drzwi, przez które w przyszłości będzie można wejść bez wykonywania zbędnych zabiegów np. przechodzenie przez firewall; często zostawia się ich kilka, aby administrator, nawet po wykryciu włamania, nie usunął wszystkich backdoorów,

f) trojany - sam padłem ich ofiarą, są to programy, które po uruchomieniu stają się niebezpieczne, tzn. każdy ma wtedy dostęp do systemu i może sformatować dyski, każdy program ściągnięty z netu może być potencjalnie Trojanem, ja dostałem go na IRC'u,

g) social engineering - inżynieria społeczna, polega na wykorzystaniu łatwowierności użytkownika i "wyłuskaniu" odeń hasła czy zdobyciu informacji; technika - wbrew pozorom - bardzo skuteczna.

A teraz coś związanego z tematem. Czyli hackers vs lamers. Naprawdę nie ma tu żadnej wojny, bo każdy hacker puści lamerowi nuke'a, wypinguje i po sprawie. Także nikt rozsądny nie zaczyna z hackerem, a jak zaczyna, to szybko uczy się rozsądku :).

Słownik do tego textu

Adminstrator - mający główną władzę nad serwerem, określany mianem ladmina (lamer + admin)
BTW - By the way - przy okazji, a propos, skrót popularny na IRC.
Hacker - patrz cały ten tekst powyżej

Grupy dyskusyjne:

pl.comp.security - bezpieczeństwo w sieci, }
pl.comp.os.linux - Linux,
pl.comp.networking - związana z sieciami ogólnie. }

Książki:
"Bezpieczeństwo w Unixie i Internecie" - Simson Garfinkel i Gene Spafford
"Sieci komputerowe TCP/IP" - Douglas E. Comer
i wiele innych (wystarczy wziąć bibliografię z jednej z powyższych).

Lamer - początkujący, który nie ma o niczym pojęcia, lub chamski, uprzykrzający życie każdej istocie na świecie użytkownik sieci. Słowo ze slangu sceny komputerowej.
Rulez - kto tu panuje; czyli np. Pasy RULEZ, Hackerzy Rulez, może być też rólz. Słowo ze slangu sceny komputerowej. Wywodzi się od ang. "rules".
Suxx - wyrażanie uczuć o czymś, co mi się nie podoba np. Wisła suxxxxxx(im więcej x na końcu, tym bardziej wyrażamy, jak bardzo tego nie lubimy), Lamerzy suxx itd. Słowo ze slangu sceny komputerowej, pochodzi od ang. "suck".
Firewall - dosłownie: ściana ognia, a w rzeczywistości jest to oprogramowanie działające na routerze, chroniące twoją sieć przed atakami z zewnątrz.

PS. Inne niezrozumiałe dla Was (żeby nie było, że nie szanujemy Drogich czyt...[ehmm - red.] Czytelników) słowa i wyrażenia prosimy zgłaszać red. lub Mikelowi.

PS 2. Dobra, to tyle na dziś, myślę, że was wyczerpałem do niemożliwości. Kiedyś trzeba w wreszcie zakończyć ten tekścik, a więc korzystam z okazji. Poleciało tu trochę slangu, no ale taka kultura! Wkrótce omówię Smiley's czyli :), ;) i te inne, IRC i sposoby jego użytkowania oraz czysty Internet, czyli co można znaleźć w Sieci...

C'ya

Od redakcji

Redakcja nie zachęca do zabaw w hacking. Zwykle kończy się to smutno albo dla kandydata (zostaje przyłapany), albo dla ofiary, której początkujący hacker może poczynić - nawet wbrew swoim zamiarom - poważne szkody. Niniejszy artykuł miał za cel pokazanie istnienia i takiej subkultury użytkowników komputerów, zaś zawarte tu informacje służyć mają wyłącznie zaspokojeniu ciekawości Czytelnika.

Mp3

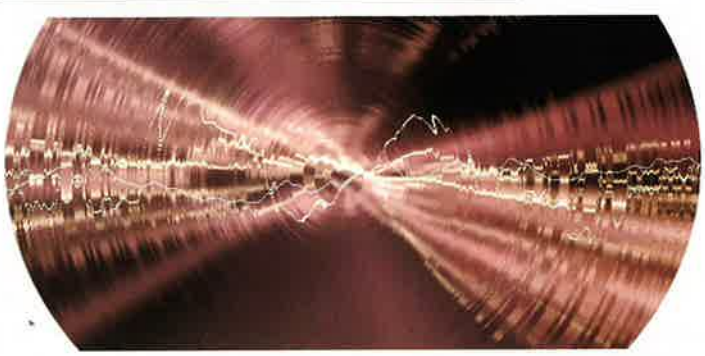
Wielka kłótnia o dwie litery i jedną cyfrę

Czołem towarzysze internauci!

Wiem, co Wam ciągle chodzi po głowie! Serwis www.searchwords.com, analizujący statystyki najczęściej zadawanych w wyszukiwarkach internetowych pytań, doniósł niedawno, że najbardziej pożądanym przez Was towarem jest MP3. Przez wiele lat na pozycji lidera niepodzielnie królował S... (no takie trzyliterowe słówko na S) i nikogo to specjalnie nie dziwiło, a teraz proszę - okazuje się, że nawet burza hormonów nie jest w stanie stłumić zamiłowania do muzyki. Nie ma rady, muszę wrócić do tego tematu w Action Necie.

JAN JANKOWSKI

Wokół formatu MP3 narosło mnóstwo nieporozumień i kontrowersji. Do niedawna tak zwane oficjalne czynniki (firmy fonograficzne, wielcy producenci oprogramowania itp.) próbowały walczyć z wszystkimi przejawami jego popularności, argumentując swoją postawę troską o ochronę zagrożonych praw autorskich. Bardzo często obok skrótu MP3 pojawiały się określenia typu "piractwo" i "kradzież", a zaraz później groźby surowego karania "winnych". Nagonka na wszystko, co ma związek z MP3 osiągnęła apogeum w chwili, gdy Amerykańskie Stowarzyszenie Przemysłu Fonograficznego (RIAA) wytoczyło procesy firmie Diamond Multimedia, produkującej przenośny odtwarzacz MP3 RIO i serwisowi Lycos, który udostępnił na swoich stronach wyszukiwarkę plików w tym formacie. Oba procesy RIAA przegrało, zaś opinia publiczna obserwuje od tej pory wyraźne złagodzenie nastawienia do MP-trójek ze strony "możnych tego świata", którzy koncentrują się obecnie na stworzeniu sprzętowych i programowych mechanizmów zabezpieczających przed nielegalnym wykorzystywaniem plików MP3. Coraz więcej firm, które do niedawna dopatrywały się w formacie przyczyny wszelkiego zła, wkracza na dynamicznie rozwijający się rynek usług związanych z MP3 i próbuje wyrwać dla siebie kawałek smakowitego tortu. Trudno się dziwić, skoro wszystkie oskarżenia rzucane pod adresem formatu nie tylko nie zaszkodziły jego popularności, ale ją jeszcze zwiększyły, a kilkadziesiąt milionów entuzjastów na całym świecie to niebagatelne źródło potencjalnych zysków. Nareszcie sytuacja zaczyna zmierzać ku normalności, nikt już nie potępia samego standardu MP3, tylko proceder wykorzystywania go w niecnych celach. Podobnie jak nikt nie próbuje zdelegalizować formatu JPEG lub GIF, chociaż często służą do przechowywania obrazów o wyjątkowo plugawym charakterze i wielokrotnie naruszają prawa autorskie fotografików i plastyków. Argumentacja przeciwników MP-trójek wygląda teraz mniej więcej tak: format jako taki jest OK, ale w niedostatecznym stopniu zabezpiecza przed nielegalnym użyciem; wniosek - należy opracować nowe rozwiązanie wypełniające tę lukę. Taktyka, w zasadzie słuszna, moim zdaniem jednak skazana na porażkę. Po pierwsze trudno będzie zachęcić użytkowników przyzwyczajonych już do MP3, mających swoje ulubione odtwarzarki i narzędzia, korzystających z olbrzymich zasobów dostępnych w sieci plików (mniej lub bardziej legalnych) do zmiany standardu. Po drugie, coraz większą popularnością cieszą się przenośne i stacjonarne odtwarzacze MP3, umożliwiające odtwarzanie plików w tym formacie bez udziału komputera - niektóre z nich obsługują wprawdzie także inne standardy, ale nie wszystkie. A wreszcie - jak pokazuje praktyka - nie istnieją stuprocentowe zabezpieczenia. Przykładem niech będą alternatywne formaty Liquid Audio i MS Audio, które z założenia miały przewyższać MP3, zarówno pod względem jakości dźwięku, stopnia kompresji i poziomu zabezpieczeń (jak twierdzili autorzy, nie do obejścia). Bardzo szybko okazało się, że nie spełniają żadnego z powyższych postulatów. Testy odsłuchowe wykazują jednoznacznie, że przy założonym współczynniku kompresji jakość nagrania MP3 jest minimalnie lepsza niż konkurentów, a bezpieczeństwo... już w kilka tygodni po premierze pojawiły się na sieci narzędzia do przekształcania plików zabezpieczonych w zwykłe WAVy,



które z kolei można łatwo zapisać w MP3. Myślę, że wszyscy dotychczasowi oponenci będą musieli pogodzić się z faktem, że MP3 stało się standardem w dziedzinie kompresji i transmisji dźwięku. Mówiąc o transmisji mam na myśli zarówno przesyłanie plików MP3 w sieci jak i tak zwany streaming (patrz artykuł w CDA nr 6/99) oparty na tym formacie. Duże znaczenie dla dalszych losów MP-trójek ma stosunek środowiska muzyków do tej technologii. W czasach "krucjaty antyempetrójkowej" RIAA wywierało silne naciski na artystów próbujących wykorzystywać możliwości oferowane przez standard w celach promocyjnych, co znacznie opóźniło rozwój legalnej sceny MP3 (jak łatwo się domyślić, przyspieszyło rozwój sceny nielegalnej). Swoje utwory najczęściej byli skłonni udostępniać mniej znani artyści, próbujący zaistnieć w internecie, który jest przecież medium o zasięgu znacznie większym niż telewizja, czy radio. Plik "wpuszczony do sieci" niemalże w tej samej chwili jest dostępny w każdym skomputeryzowanym zakątku świata, a wieści o "fajnych kawałkach" rozprzestrzeniają się równie szybko. Powoli do nowej formy promocji przekonują się też muzycy z pierwszych setek, a nawet pierwszych dziesiątek list przebojów. Nie wiem, czy MP3 traktują jako zło konieczne, czy jako szansę na poszerzenie kręgu fanów, ale od pewnego czasu coraz częściej na oficjalnych stronach WWW wielu znanych wykonawców

zaczęły pojawiać się pliki z wiadomym rozszerzeniem, przeznaczone do kopiowania lub odsłuchiwania na żywo. Zainteresowanie wykorzystaniem MP-trójek w celach promocyjnych wykazują też niektóre wytwórnie płytowe, dystrybutorzy nagrań i olbrzymie portale internetowe, skłonne zapłacić duże pieniądze gwiazdom w zamian za udostępnienie nagrań na ich stronach. Demoniczny wizerunek MP3 jako przyczyny nieszczęść całej branży ustępuje miejsca bardziej praktycznej wizji korzyści oferowanych przez ten standard. Coraz więcej ludzi zauważa też, że najpopularniejszy od wielu lat nośnik muzyki jakim jest niewątpliwie płyta CD także nie jest w żaden sposób zabezpieczony przed nielegalnym kopiowaniem, a jakoś nie słyszy się postulatów zaprzestania produkcji kompaktów. Świat normalnieje? ■

Co umie taka maszynka?

Strony ww, na których znajdziecie legalne pliki MP3 i mnóstwo informacji o tym formacie

MP3 Service

Najpopularniejsza polska strona MP3 od niedawna włączona do portalu Wirtualna Polska. Znajdziecie tutaj newsy, testy sprzętu i oprogramowania, listę przebojów i całkiem pokaźną kolekcję legalnych nagrań w formacie MP3 (przeważnie polscy wykonawcy). Strona jest codziennie aktualizowana (prawie) więc warto często na nią zaglądać.

http://mp3.wp.pl/

MP3.COM.PL

Bardzo dobre źródło informacji o wydarzeniach związanych z MP3. Poziom merytoryczny tekstów technicznych wyższy niż na MP3 Service, lepsza też jest oprawa graficzna (to moja subiektywna opinia) jednak rzadsze aktualizacje i mniejsza "przebojowość" sprawiają, że strona nie przebiła popularnością swojej konkurentki. Tutaj także znajdziecie sporo legalnych MP-trójek różnych wykonawców.

http://mp3.com.pl/

LEGALEZ

Część nowego portalu NUTA.PL oferująca legalne (jak sama nazwa wskazuje) pliki MP3. Na razie nie jest ich zbyt wiele, ale podobnie jak cały portal, serwis szybko się rozwija. W ramach NUTy znajduje się też bardzo dobra wyszukiwarka plików MP3 i serwis newsowy poświęcony muzyce (nie tylko MP3).

http://legalez.nuta.pl/

mp3.com

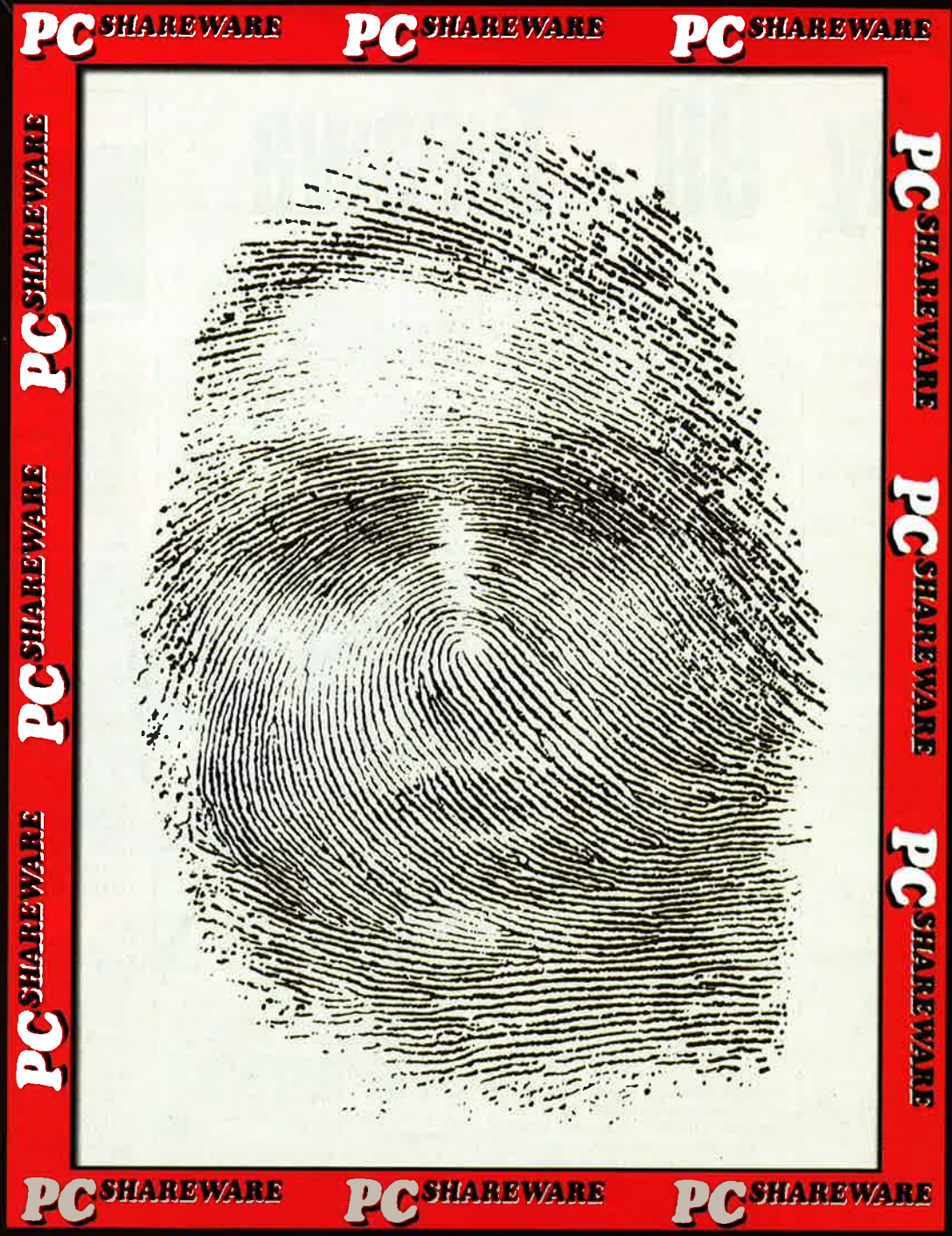
Największy na świecie serwis o MP3 notowany na nowojorskiej giełdzie. Znajdziecie tutaj prawdziwą kopalnię plików MP3 (liczonych w dziesiątkach tysięcy), często nawet bardzo znanych wykonawców. Jest to pierwsza witryna tego typu i jak dotychczas najpotężniejsza.

http://www.mp3.com/

RioPort.com

Strona domowa najpopularniejszego odtwarzacza MP3. Wiele informacji na temat urządzenia będącego przedmiotem westchnień każdego fana MP3, od czasu do czasu pojawiają się konkursy, w których można wygrać atrakcyjne nagrody (na przykład sam odtwarzacz). Oczywiście, możecie stąd ściągnąć też trochę plików do odtwarzania w Rio lub na komputerze.

http://www.rioport.com/



W numerze między innymi:

- przegląd narzędzi graficznych Adobe
- komputer w kinie, czyli o efektach specjalnych
- kolejny odcinek kursu 3D Studio MAX
- i wiele innych

SCENA KOMPUTEROWA

Gravity '99 - Turawa

W pierwszym tygodniu września grupa Anadune zorganizowała po raz czwarty nad Jeziorem Turawskim "zlot młodych informatyków' ;), czyli Gravity '99. Party od początku wzbudzało kontrowersje, gdyż długo się zastanawiano nad formułą imprezy i przesunięto termin jej rozpoczęcia. Ostatecznie party odbyło się jako "invite only" w pierwszym tygodniu września. Oczywiście oprócz zaproszonych mógł wejść każdy, kto wystawiał jakąś pracę lub wcześniej poinformował o tym organizatorów.

Party rozpoczynało się w piątek. W tym dniu organizatorzy zaplanowali ognisko, więc trzeba było z tego skorzystać. Zabraliśmy więc z Leśnikiem gitary (obowiązkowe wyposażenie każdego ogniska, oj, przydały się, przydały) i ruszyliśmy w kierunku Opola jako "straż przednia" sceny z Wrocławia, gdyż inni planowali przyjechać w sobotę. W Opolu dołączył do nas Nemus i w trójkę poszliśmy na dworzec PKS. A tam już peron opanowany był przez "naszych". A dokładniej - natknęliśmy się na grupę Altair (pozdrawiam) i ich sprzęt. Co wywołało oczywiście "wielką radość". I tak doczekaliśmy do przyjazdu autobusu. Kierowca PKS-u miał zdziwioną minę, gdy zobaczył taką bandę wyposażoną w dwie gitary i kupę sprzętu komputerowego, która mu się pcha do autobusu i jedzie w jedno miejsce. Próbował nam sugerować, że za sprzęt też trzeba zapłacić, ale jakoś nie obstawał przy swoim stanowisku zbyt mocno z uwagi na naszą znaczną przewagę liczebną :).

Podróż na miejsce upłynęła w wesołej atmosferze, a Lett poinformował wszystkich, jak wygląda "ruchoma blokada rolnicza", czyli ciągnik marki "URSUS". Jak już wysiedliśmy na właściwym miejscu, to okazało się, że do przejścia mamy jeszcze około półtora kilometra, a w dodatku po drodze musieliśmy odeprzeć atak miejscowych komarów. Na miejscu musialem dopełnić jeszcze standardowych formalności (wymiana kasy na identa) i tak oto znalazłem się na partyplace. Tutaj, po pobieżnym zorientowaniu się w sytuacji, zainstalowałem się blisko bigscreena i uruchomiłem standardową procedurę pod tytułem: poszukiwanie swoich znajomych, a po niej drugą, pod nazwą: rekonesans terenu w poszukiwaniu piwa... bezalkoholowego. Obie operacje zakończyły się pełnym sukcesem.

Pod wieczór zaczęła się główna atrakcja dnia, czyli ognisko. Mimo że rozkręcało się powoli, to jak już się rozkręciło... Oczywiście nie obeszło się bez jakiś "ogniskowych compotów". Nastąpiła też fuzja z drugim ogniskiem, ale najwięcej radości sprawiło układanie i śpiewanie "hymnu sceny". Sekcję instrumentalną tworzyli Hex i ja (gitara RULEZ), a sekcję wokalną wszyscy zebrani. Tu należy podkreślić wspaniały akompaniament i pomysłową aranżację, jaką z Hexem stworzyliśmy. Przy układaniu tekstu, który poraża głębią przemyśleń i trafnością spostrzeżeń :), najwięcej udziału mieli Doctor_Q i Insect.

I tak minął pierwszy dzień. Żeby zaoszczędzić kilka złotych, postanowiłem nie wynajmować domku i przespać się tradycyjnie na partyplace. Tak jak jeszcze kilka osób. Miało to ten nieprzyjemny skutek, że o ósmej rano wpadła jakaś "pani kierownik" i zaczęła się wydzierać, bo podobno tu spać nie można. Na drugi raz prosiłbym o większą wyrozumiałość, gdyż akurat ci, którzy spali na partyplace, zachowywali się bardzo spokojnie (jeszcze nie widziałem, żeby ktoś spał i rozrabiał ;)), co mogą potwierdzić ochroniarze pilnujący tego miejsca. A tak to tylko powstaje niepotrzebnie nieprzyjemna sytuacja. Szczególnie że powszechnie wiadomo, iż scenowiec niewyspany to scenowiec zły. Tak oto rozpoczął się drugi dzień party, w którym to miały się odbyć wszystkie konkursy.

Na początku odbyło się kilka crazy compotów. Pierwszy był "łapa compo", na najsilniejszego scenowca, i tu niespodziewanie wygrał Mishka. Przyznam się nieskromnie, że też brałem w nim udział i przegrałem tylko ze zwycięzcą. Był także "lina compo". Wyniki powinny być gdzieś w pobliżu. Po tym wszystkim ruszyło music-compo. Przepuszczono przez selekcję dwadzieścia osiem modułów. Każdy średnio po trzy i pół minuty, co daje półtorej godziny słuchania. Niestety, jak wiadomo, albo jest ilość, albo jest jakość. Tutaj ta zasada się także sprawdziła. Wywołało to także słuszne pretensje tych muzyków, których prace nie przeszły selekcji, gdyż dużo ich modułów nie odbiegało od tych, które przeszły. Co więc decydowało o tym, że jeden moduł puszczono, a drugi nie? Znamiennym jest fakt, że po około dwudziestym module ludzie zaczęli po prostu wychodzić... Myślę, że jakby przepuszczono na przykład tylko dziesięć najlepszych modułów, to i ludzie by taką dawkę muzyki wytrzymali, i byłoby mniej pretensji.

Oczywiście prace, które wygrały, prezentują wysoki poziom. I fakt, że wygrał Singer przed Traymussem i Leśnikiem, nie jest istotny. Każdy z nich wystawił moduł w innym stylu i zależnie od własnych preferencji ta kolejność u każdego może się zmienić. Poziom prac graficznych był od wysokiego do średniego, czyli nie było źle. Moim zdaniem najlepsza (i nie tylko) była praca Lazura, która wręcz poraża tematem, wykonaniem i dbałością o szczegóły. Wygrał jednak Grass. Jednak, jak już wspominałem, w takich wypadkach kolejność na pierwszych miejscach, przy wyrównanym poziomie, zależy od wielu czynników. Inaczej obrazek wygląda na bigscreenie, gdzie pewne szczegóły mogą umknąć, a inaczej w domu na monitorze. W każdym razie trzeba te prace zobaczyć!

Wysoką formę wykazali raytracerzy. Na uwagę zasługują raye Miro, IO i Morga. Ciekawe pomysły i bardzo dobre wykonanie spowodowały, że były one nagradzane owacjami. Całkiem słusznie. Należy sobie życzyć takiego wysokiego poziomu prac na każdym party. Intra 64kb i 4kb nie były może rewelacyjne, jednak nie schodziły poniżej pewnego poziomu. Intro 64kb wygrała grupa Giraffe przed Logrusem i grupą Aion. Intro 4kb wygrał Jam. Na drugim miejscu znalazły się dwie produkcje, za które odpowiedzialni są Sil oraz Neurogen. Nie zabrakło też ANSI i ASCII compo. Nie będę komentował poziomu prac, gdyż byłaby to opinia na pewno nieprawdziwa, gdyż rzadko cokolwiek widzę w tych znaczkach ;). ASCII wygrał Binar przed Insectem, a ANSI Szatin przed Binarem. Szkoda, że były tylko dwie prace w ANSI.

W końcu przyszła kolej na główną atrakcję wieczoru, czyli demo compo. Wystawiono sześć prac. (Miało być siedem, ale grupie Norferin zepsuł się komputer i nie mogli dokończyć dema :( ). Poziom konkursu, za sprawą Unreala i Mrocka, stał na bardzo wysokim, światowym poziomie! Dwa rewelacyjne dema wystawiła grupa Sunflower, w której to, oprócz wyżej wymienionych, są także Yoghurt, Falcon, Vomie, Vizualize, Camel. Prawdziwa "pierwsza liga". Dawno już nie widziałem publiczności reagującej tak żywiołowo, jak na tych dwóch demach. Design dopracowany do perfekcji, muzyka podkreślająca klimat, grafika wysokiej klasy - to cechy opisujące obydwie produkcje. Z tą różnicą, że Wonder (kod: Unreal) wykorzystuje akcelerator graficzny z multitexturingiem, a Zilog (kod: Mrock) chodzi bez żadnych dopalaczy. W pamięć także pewnie zapadnie demo grupy Altair, które Lett tradycyjnie już kończył na party. Niestety, nie wszystkie pomysły zdążył zrealizować. Mimo to ta produkcja nieznacznie przegrała batalię o trzecie miejsce. Demo posiada kilka ciekawych efektów, ale przede wszystkim zrobione jest z humorem, gdzie zakpiono sobie z kilku stereotypów. Nie będę podawał szczegółów, żeby nie psuć zabawy ;). Reszta dem też nie była słaba i podejrzewam, że na każdym innym party byłyby wysoko.

Demo compo zakończyło "część artystyczną" imprezy. Niestety, nie zorganizowano crazy demo compo, mimo że kilka prac dostarczono, a dwie złożono na partyplace. Organizatorzy tłumaczyli się, że były to prace "bardzo odważne" itd.. No cóż... Człowiekiem jestem i nic co komputerowe nie jest mi obce ;). Uważam, że nie organizatorzy powinni decydować o tym, co jest dobre a co złe, tylko publiczność. A ludzie chcieli crazy demo compo. To w sumie drugi większy buraczek organizacyjny.

Po tych wszystkich konkursach każdy, kto miał siłę, mógł się jeszcze do rana wyszaleć, gdyż uruchomiono wzmacniacze i puszczano odpowiednią muzykę. Mimo tych wpadek organizacyjnych, o których wspomniałem, uważam, że party było bardzo udane. Organizatorzy starali się umilić czas, puszczając w dłuższych przerwach dobre filmy. Same konkursy przeprowadzono sprawnie, a na poziom dem nie można było narzekać. Ja się rano odinstalowałem i nie czekając na rozdanie nagród pojechałem z pełnym HD-kiem stuffu do domu, aby na spokojnie obejrzeć prace.

Ciekawostką na party był pewien amigowiec, który posiadając porządny sprzęt, cały czas grał w Descenta. Myślę, że nie jest to najlepszy sposób na "popisywanie się" sprzętem. Ja sam, jak pewnie i wielu innych, chętnie zobaczyłbym jakieś amisiowe demko, a tak koleś narażał się na kpiny i docinki. Dla równowagi drugi amigowiec pikselował na monitorze monochromatycznym (!) obrazek, który ostatecznie zajął szóste miejsce.

Tiges

Tiges (w czapeczce) podziwia dobrze policzony efekt ognia ;).

Wyniki kompotów

DEMO:
1. Wonder by Sunflower — 141 pkt.
2. Zilog by Sunflower — 92 pkt.
3. N-Life by Spy&Raiden&Tetno — 54 pkt.
4. Traumatik by Altair — 49 pkt.
5. Chaotic Compilation by Union — 9 pkt.
6. State Logic by Alba Productions — 6 pkt.

64KB:
1. Third Consciousness by Giraffe — 76 pkt.
2. Camp Logrus by Logrus — 52 pkt.
3. Contrast by Aion — 38 pkt.
4. Kashmir by Antidotham — 35 pkt.
5. Crest by Necromaniax — 27 pkt.

4KB:
1. No Time by Jam/Kerozene — 71 pkt.
2. Pollo by Neurogen — 56 pkt.
2. Nothing by Sil/Da'hoo — 56 pkt.

2D GFX:
1. Viva La Revolution by Grass/Hypnotize ^ Mavi — 68 pkt.
2. Mimesis by Lazur — 51 pkt.
3. Ups! by Dogusia — 29 pkt.
4. Darkside by Flood — 26 pkt.
5. Be Free by Ural/Cube — 21 pkt.
6. My Sister by Ximer/Gothic — 18 pkt.

3D RAY:
1. Beast In Cage by Mira/Sel — 68 pkt.
2. Nomads by Ia/Fuse — 54 pkt.
3. Imperial Trooper by Morg/Nemesis — 44 pkt.
4. Breath Taker by Conor — 33 pkt.
5. On The Battle Field by Rem/Exmortis — 16 pkt.
5. Jagged Rammstein by Yosek/Shadows — 16 pkt.

MUSIC:
1. Farewell My Revervie by Singer/Altair — 49 pkt.
2. Drastic Rock by Traymuss/Giraffe — 33 pkt.
3. Tearsflow by Lesnik/Altair — 25 pkt.
4. Android's Dream by Core-Nick/Tatanka — 22 pkt.
5. Eagle Eye by Echo/Diffusion — 15 pkt.
6. Lighthouse Keeper's Kite by Graff/Tlk — 14 pkt.
6. Painkiller Beat by Magnetic/Altair — 14 pkt.

ASCII:
1. Anadune by Binar/Kerozene — 44 pkt.
2. Anadune by Insect — 36 pkt.
3. Anadune by Riven/Platoon — 34 pkt.
4. Anadune by Jason/Exodus — 10 pkt.
4. Anadune by Coolphone/Agravedict — 10 pkt.
5. Anadune by Digger/Agravedict — 2 pkt.

ANSI:
1. Bamboo by Szatin/Ars — 58 pkt.
2. Enchant by Binar/Kerozene — 56 pkt.

CRAZY LINA COMPO:
1. Opole Crew (Jazzpa, Buczo, Blood, Ytok/Neon Bros & Sharp/Neon Bros)

CRAZY WOREK COMPO:
1. Jazzpa

CRAZY REKA COMPO:
1. Mishka

ZX PARTY 1999

Cześć, ludziska. Pozwólcie, że się przedstawię, jestem YERZMYEY / HOOY-PROGRAM ^ RAWW ARSE ^ CONSTELLATION. Przede wszystkim jestem muzykiem i spreaderem. Czasem coś narysuję. A wszystko, co robię już od dziesięciu lat - ma miejsce na Sinclair Scenie.

A jak pewnie niektórzy z Was wiedzą z kompaktów CD-ACTION, scena spectrumowa wciąż istnieje, a nawet rzekłbym, iż ma się całkiem dobrze. Nowe dema, nowe magi oraz nowe parties. A nawet nowe modele maszyn. Jak teraz wygląda Spectrum?? Hmmm... Obudowa TOWER od PeCeta, podobnie klawiatura, stacja 3,5" 1.44Mb, (niektóre systemy używają nawet 1,8Mb), modem (sam koresponduje z ludźmi, którzy odpisują mi ze Spectruma), pamięć RAM oscyluje wokół 1Mb, choć niektórzy posiadają nawet 4 Mb, karta dźwiękowa 4 kanały 8 bit, karta graficzna, której

wyżej wymienionych spotkań znajdzie się - a częściowo już się znalazł - na płytkach CD-ACTION.

Nie będę ukrywał, że w Polsce sytuacja aż tak dobrze nie wygląda. Większość dawnych spectrumowych scenowców przeniosła się albo na nowe komputery, albo na żony i dzieci, hie-hie... :-) Co prawda ostatnio liczba rodzimych Spectrumowców nieco wzrosła, ale na pewno nie drastycznie. ;-) Do aktywnych grup zaliczyć można H-PRG, CLAW, ILLUSION, a także EXODUS. Pomimo tego okazało się, iż jest w naszym pięk... khmmm, tego... w naszym kraju jeszcze pewna grupa maniaków wspaniałego ośmio-bitowego komputera, jakim jest ZX SPECTRUM, zdolna do poczynienia pewnych wydatków na rzecz podróży i pobytu w Lubaniu - mieście, gdzie odbyło się w dniach 06.08 - 08.08 tegoż roku ZX PARTY '99.

Rzec można, iż nazwa "party" jest tutaj zbyt szumna, było to raczej spotkanie maniaków Spectruma, osób nie zjawiło się tak wiele (ok. 20), jak na normalnych scenowych imprezach, jakie znać mogą fani Amigi czy

parametrów nie pamiętam, ale jak ktoś się uprze, by je poznać, to niech do mnie napisze, popytam kogo trzeba... Do tego oczywiście monitor i twardy dysk. Jeśli chodzi o procesor, to cały czas jest to Z80, ale można sobie przełączać tryby pracy na turbo. Zazwyczaj Z80 ma wtedy 7Mhz, ale ostatni model ZX-a, nie bez powodu noszący nazwę SPRINTER, ma procesor taktowany zegarem 21Mhz oraz bardzo rozwiniętą grafikę. Jeśli ktoś chce znać jakieś szczegóły, to może do mnie skrobnąć, jestem w stanie udostępnić opisy różnych modeli tudzież zdjęcia. Ja oczywiście zdaję sobie sprawę, że taka konfiguracja nie jest szokująca jak na dzisiejsze czasy, ale jest ona niewątpliwie szokująca jak na Spectrum. Tak czy inaczej, wciąż scenowym standardem jest 128Kb RAMu oraz ten sam od lat AY jako źródło dźwięku. Czyli konfiguracja najzupełniej klasyczna, podstawowa.

Jeśli chodzi o parties, to co roku odbywa się kilka takich spectrumowych spotkań, już w tym roku miały miejsce: CHAOS CONSTRUCTIONS '99, DOXYCON '99, PARADOX '99 tudzież internetowe party COMPLEX COMPO '99, a już zbliżają się PHAT9 i CAFE '99. (Chociaż domyślam się, iż w momencie, kiedy to czytacie, imprezki owe już są przeszłością). Niewątpliwie stuff z

PC. Nie było również żadnych composów, choć parę ludków przywiozło na wszelki wypadek jakieś prace muzyczne / graficzne. Tak czy inaczej, podobna impreza ma się odbyć w przyszłym roku i wówczas prawdopodobnie w większym stopniu będzie ona przypominać regularne party. Tak czy siak, spotkanie było naprawdę fajne. Ekipa z Krakowa liczyła łącznie 4 osoby (w tym ja). Zabraliśmy się samochodem, co było dość wygodne, gdyż sześciogodzinna podróż do przyjemnych nie należy. Naszą wycieczkę umilaliśmy sobie nawalając w języku łacińskim panie stojące wzdłuż szosy E40, w kierunku na Opole ;-). W końcu, zmęczeni jazdą, wysoką temperaturą oraz wrzaskami - dojechaliśmy na party place w późnych godzinach popołudniowych. Spotkanie odbywało się w Szkole Podstawowej numer 3, na ulicy Górnej, gdzie trafiliśmy nie bez kłopotów, ale to zrozumiałe, jako że geografia nigdy nie była moją mocną stroną, heheh... ;-)

Już z daleka dobiegły mnie odgłosy spectrumowej muzyki. Kierując się słuchem, dotarliśmy do głównej sali, gdzie komputer stał na komputerze. Były tu Spectrumy, Timexy, a nawet Sam Coupe. Stało tu również parę PeCetów oraz Amiga. Ludzi było już dość sporo, choć nie wszyscy jeszcze dotarli, jako że niektórzy

zapowiedzieli swój przyjazd na dzień następny. Okazało się, iż wpadliśmy w momencie, gdy ludziska z grupy ILLUSION (nota bene organizatorzy imprezy) opowiadali o historii swego maga (najlepszego w Polsce, nawiasem mówiąc) - ZX LAND. Przerwali oni ów jakże ciekawy wykład poparty prezentacjami i pomogli nam się rozpakować oraz "zainstalować się" w sleeping-room, który - przyznać trzeba - był bardzo porządny, wypełniony łóżkami piętrowymi, na których znajdowała się nawet jakaś pościel. Pozbyliśmy się bagaży, umieściliśmy w lodówce płyny wymagające schłodzenia i udaliśmy się z powrotem do głównej sali "party".

Początkowo atmosfera była nieco sztywna, jako że nawet jeśli niektórzy się znali, to tylko z internetu, a wieczór zbliżał się wielkimi krokami, toteż ja i Vavrzon/H-PRG uznaliśmy, iż pora dopomóc wzajemnym kontaktom towarzyskim płynami oczekującymi nas w lodówce. Niektórzy wyciągnęli napoje puszkowane, a my - butelkę cieczy, którą przegryzaliśmy kiszonymi ogórami. Wówczas zrobiło się na prawdę miło. ;-) Zaczęło się oglądanie najnowszych dem przekonwertowanych z "egzotycznego" TR-DOSa na bardziej "swojski", spectrumowy system dyskowy, czyli TOS. No i nareszcie mogłem zobaczyć te cudeńka na prawdziwym Sinclairze, a nie na nieporadnych emulatorach. (Prawie wszystkie nowe produkcje scenowe wymagają 128Kb RAMu, a ja u siebie niestety mam tylko 48Kb :-/). Późnym wieczorem ludzie zaczęli dzielić się na pomniejsze grupki i dość żywiołowo dyskutować na przeróżne tematy, a z głośników płynęła muzyka elektroniczna. W nocy dojechał do nas Habib/H-PRG i raźno dołączył do zabawy, nie bacząc na wycieńczenie podróżą tudzież późną porą. Gdy zauważyłem, iż nie za bardzo wiem, co się wokół mnie dzieje - udałem się na zasłużony spoczynek.

Drugi dzień spotkania był dniem głównym. Obudzili nas spóźnialscy, czyli osoby, które właśnie dojechały. Z ogromnym zdziwieniem skonstatowałem, iż czuję się zupełnie dobrze, co rokowało duże nadzieje na wieczór, chechecheche... ;-) Nie wszyscy jednakże czuli się aż tak wybornie, toteż pewna grupa ludzi poszła na miasto, by zwilżyć gardła napojami wydajnie poprawiającymi samopoczucie i właściwie dla nich to wieczór JUŻ się zaczął. ;-) Pozostali zajęli się kopiowaniem stuffu. Po pewnym czasie swoją prezentację rozpoczął Yarek. Wgrywał on mianowicie programy w formacie TAP (emulatorowy sposób zapisu programów spectrumowych) na Timexa z twardego dysku swojej Amigi, pokazywał również, jak działa ART STUDIO z amigową myszą. Pokaz zaiste robił wrażenie. Pyza/ILLUSION zapodał propozycję, by zrobić party-demko. Pomysł był przedni, więc wszyscy nań przystali, choć do roboty jakoś nikt się nie rzucił, che che... ;-)

Gdy część osób udała się na obiad, zaproponowałem pozostałym, by obejrzeć parę nowych dem ze sceny C64. Niestety, tylko na PC i emulatorze. Ludziska wyraziły duże zainteresowanie, więc przez pewien czas na ZX PARTY królował Commodore. :) Stwierdziliśmy, że dema są doskonałe oraz że niczym nie różnią się od dem spectrumowych. Ale tu tymczasem nastało nam miłościwie popołudnie, banda z obiadu powróciła, a za party-demko nikt się jakoś nie zabierał. Przez jakiś jeszcze czas oglądaliśmy świeżutkie produkcje z CHAOS CONSTRUCTIONS, a także największy scenowy magazyn na Spectrum, czyli SCENERGY, a chłopaki z ILLUSION cieszyły się, że są całkiem wysoko na światowych chartsach w każdej prawie kategorii... =8-D

Gdy przyszedł Habib/H-PRG, by obwieścić, iż pewne osoby ze spectrumowej braci usiłują wywołać zadymę na mieście, uznałem, że nadszedł czas, by jednak zająć się czymś pożytecznym, to znaczy tworzeniem wspomnianej powyżej produkcji. Rozpoczęliśmy z Habibem akcję chodzenia od człowieka do człowieka i namawiania obecnych do roboty. Nastał wieczór i zaczęliśmy. NaTrent począł plodzić jakiś rysunek, Pyza ze Slowmanem tworzyli jakoweś logosy, a Mały ze Scalmanem zabrali się za kodowanie. Na jedynym wolnym "Spectrumie", czyli na Samie Coupe, Yarek odpalił edytor tekstu, gdzie wszyscy mogli podchodzić i do woli wpisywać różne bzdury do real-time-scrolla. Większość ludzi nie egzystowała już bez puszek tudzież szklanek w dłoniach, co wielce mnie irytowało, gdyż tym razem nie mogłem do nich dołączyć z powodu poważnej awarii flaków, jaka dopadła mnie wczesnym wieczorkiem.

Prace i zabawa trwały w sumie przez całą noc, choć ja opuściłem obecnych gdzieś nad ranem, by położyć się spać. Zanim to uczyniłem, słuchaliśmy jeszcze poważnej (nie-spectrumowej) twórczości muzycznej Krissa/ILLUSION, która okazała się być doskonałą. Habib opowiadał mi później, że gdy się oddaliłem, ludzie wyciągnęli film dla dorosłych i odpalili go na PeCecie. Czyżby czekali, aż wyjdę, by zacząć prawdziwą zabawę?!!??!? ;-)

Trzeci dzień to już w sumie tylko czas na pakowanie się i podróż do domu. Generalnie rzec można, iż nasze spotkanie było bardzo udane. Zdążyliśmy się lepiej poznać, nieźle zabawić oraz obejrzeć parę odcinków SOUTH PARK, których dostarczył nam niezastąpiony Slowman... ;-) Szkoda, że żadne compo się nie odbyło, ale przywiezione prace nie zmarnowały się, albowiem użyliśmy ich w party-demku. :-) Rzecz by można - pełny underground. :-)

Jeśli "party" odbędzie się za rok, to niewątpliwie udam się na nie. Do czego namawiam wszystkich miłośników ZX SPECTRUM. (Czyli Ciebie też, Smuggler). Jeśli o czymś zapomniałem w tej relacji, to mnie zabijcie.

■

Nie tylko PC

Dziś małe odstępstwo od zasad prezentowanych dotąd w naszym kąciku poświęconym scenie. Jak do tej pory był to PC-Scene korner. Dziś - dla odmiany - wpuszczamy na nasze łamy scenę 8-bitową. Czemu tak? Bo chcę pokazać, że scena nie istnieje TYLKO na PC i ew. Amigę. Praktycznie każdy komputerek, który był dostępny w Polsce, posiada po dziś dzień swoich fanów. A ponieważ obowiązuje u nas hasło FRIENDSHIP RULEZ, postanowiłem od czasu do czasu udostępniać im nie tylko miejsce na CD, ale i na łamach CD-Action. I tak dziś poczytacie sobie o tym, jak bawią się na parties zwolennicy Spectrum (tekst o Atari i C-64 już się nie zmieścił - no ale co się odwlecze...). Sami zobaczycie, że nieważny jest komputer - liczą się LUDZIE i to, co potrafią. A party na dowolny sprzęt wygląda bardzo podobnie...

Smuggler

Nie całkiem serio

Witamy w kąciku komputerowego (choć nie tylko) humoru. Zapraszamy wszystkich do jego współtworzenia. Przypominamy też, iż wszystkie teksty w tym dziale są ściągnięte z sieci lub nadesłane przez czytelników i nie wyrażają oficjalnego stanowiska redakcji CDA w żadnej sprawie, nie są też próbą ośmieszenia, obrażenia itd. kogokolwiek lub czegokolwiek. Są po to, by się trochę pośmiać.

Jak poderwać dziewczynę na IRC

Poradnik Ateny,
na podstawie własnych doświadczeń spisany,
ku pomocy i nauce maluczkich stworzony

Chcesz poderwać dziewczynę na IRCu? Zrobisz to najlepiej dzięki mojemu samouczkowi! Mój poradnik powie ci, jak przełamać własne obawy i jej opór. Dzięki niemu znajdziesz drugą połówkę. Oto instrukcje step by step.

Na początku wybierz "ofiarę". Wejdź na popularny kanał (#polska, #polonia). Wybierz jakiegoś nicka wyglądającego na żeński i zaczynaj. Oczywiście za pomocą msg. Jest to IRCowe dopadanie na osobności. Najlepiej zacznij od przywitania się.

**zakk* czesc Bogini*
**JELCYN* czesc tu twoj kochany prezydent!!!*
**Niru* hi moja slodka*
**vantomas* czesc*
**MaxFactor* Hej*

Msgi warto wysłać do wielu kobiet naraz, nie wszystkie odpowiadają. Dlatego też przywitanie powinno być krótkie.

**Misiu* cze*

Następnie trzeba jakoś zagaić dalszą rozmowę. Najlepiej zadaj niezobowiązujące pytanie kontrolne:

**MaxFactor* co tam?*
**zakk* co slychac?*

Nie warto zaczynać rozmowy z kobietą z innego miasta. W końcu nie porozmawiać tu przyszliśmy, a umówić się na randkę:

**Misiu* skad klepiesz?*
**RH* skad nadajesz?*
**MAT* z kad jestes?*

Warto też upewnić się, czy ofiara jest faktycznie kobietą:

**china* jestes m czy k?*

Następny krok zależy już od twojej wyobraźni lub nastawienia psychicznego. Jeśli szukasz kobiety inteligentnej, zapytaj:

**Misiu* co studiujesz?*

Gdy interesuje cię kobieta bez przydziału:

**mistrzu01* i co znalazlas sobie chlopaka?*

Gdy jesteś zmęczony, szukaj kobiety znudzonej brakiem rozmówców:

**ZAJACZEK* MASZ Z KIM ROZMAWIAC ? ;;;))))*

Tutaj mamy przykład ofensywy - pokazujemy za pomocą ilości oczu wrażenie, jakie na nas zrobiła "ofiara". Istnieją też inne metody zainteresowania "ofiary" Twoją osobą. Staraj się na niej zrobić wrażenie swoim nieprzeciętnym intelektem:

**MAT* Atena to chyba bogini wojny, nie?*

Ups, tu akurat okazało się, że "ofiara" jest lepiej wykształcona od Ciebie. Szybko więc zmień taktykę:

**MAT* przepraszam moze sie pomylilem*
**MAT* mozesz mnie oswiecic?*

I bardzo dobrze. Gdy ona będzie tłumaczyć, Ty przygotujesz następny atak. Kobiety uwielbiają hołdy, a więc złóż jakiś:

**[Puru]* hi, my honey,*
**[Puru]* i'm really happy that*
**[Puru]* my mailbox is full of those*
**[Puru]* pretty hearts every day, so,*
**[Puru]* i just thought i would return*
**[Puru]* the favor, just in case you'd*
**[Puru]* not yet realized just how i*
**[Puru]* love you, you are just*
**[Puru]* so very, very, very :*

Starczy tego cackania się. Przystąp do konkretów:

**brunet_* aha..... mozesz mi sie opisac.... wzrost wiek waga kolor wlosow..... oczywiscie jesli nie masz nic przeciw.....:)))*

O kurczę, jaki potwór! Trzeba się szybko wycofać:

**Misiu* musze juz leciec - pa!*

Gdy jednak ofiara jest interesująca, przynajmniej z opisu:

**brunet_* uwazaj.... na widok tych danych prawie spadlem z krzesla z wrazenia.....))))*

Izwróćmy uwagę na niezbędne szczere szczerzenie zębów, mające na celu obezwładnienie ofiary i jednoczesne jej obłaskawienie!

**brunet_* moze sie spotkamy gdzies po srodku naszych miejsc zamieszkania?.....))))*

**brunet_* w celu poznania sie,, spedzenia mile czasu a potem "wszystko sie moze zdarzyc, gdy glowa pelna mazen".....;))))*

No i doszliśmy do konkretów. Tu właściwie kończy się poradnik. Jednak życie rzadko układa się wg książkowych schematów. Dlatego też dobrze mieć coś w zanadrzu. Zawsze działa klasyczny chwyt: "czy my się skądś nie znamy?"

**Viking* pamietasz?*

Dobre jest też nietypowe przywitanie:

**strzelec* Czesc mloda Gasko*

Ewentualnie zacznij zupełnie inaczej:

**_Piotrek* Bogini, he?*
**_Piotrek* Nigdy nie rozmawialem z zadnym bogiem.*
[Atena] widocznie za malo sie modlisz

No właśnie, czasem może się to skończyć zanim się właściwie zaczęło.

Są wśród nas nieśmiali. Niech stosują się do rady Kabaretu Starszych Panów - "jeżeli kochać to tylko we dwóch".

[holow] set: pogadajmy z Atena
[holow] Atena: kto Ty? Pyta Cie holow, a moze i sat...
[SET] holow: no wlasnie to samo mialem na mysli
[SET] atena: talk to us
[SET]
AAAAAATTTTTTTTEEEEEENNNNNNNNNAAAA
[holow] Atenka powiedz cos bo i holow bedzie :(i sat bedzie :(

Cały tekst piosenki jest tu jak najbardziej odpowiedni.

Końcowe rady. Nie daj się zniechęcić. Bądź uparty! Kobiety lubią mężczyzn zdecydowanych. W razie problemów staraj się przekonać ją, że nikt inny dla ciebie nie istnieje i w wypadku jej odmowy popełnisz co najmniej samobójstwo. Na zakończenie pozwolę sobie jeszcze zdradzić sekret zaprzyjaźnionego admina, który na pytanie, jak podrywa dziewczyny na IRCu, odpowiedział:

[saper] Atena: Skutecznie:)
[saper] Jestem adminem na duzej uczelni panstwowej w Warszawie, mam pod soba 4500 uzytkownikow;
[saper] Cala moja ;)
Nie wątpię.
POWODZENIA DON JUANIE!

Wszelkie materiały w postaci "logów" z IRCu zostały wykorzystane bez wiedzy i zgody autorów, a czasem przy ich zdecydowanym sprzeciwie. Za efekty stosowania się do samouczka autorka nie bierze żadnej odpowiedzialności.

(c)studio @ena
http://atena.cs.net.pl

Modlitwa użytkownika

Programie nasz, któryś jest w pamięci
Świeć się nazwa twoja
Bądź system operacyjny twój
Wykonuj funkcje swoje
I na drukarce i na ekranie

I daj nam nasze dane
I wybacz nam nasze błędy
Jako i my wybaczamy
Twoim programistom
I prowadź nas do swego końca

Bo twój jest algorytm
I pętla, i rozwiązanie
Na wieki wieków (jak się zwiesisz)

Enter

On, ona i...

Pewien pracownik firmy komputerowej wybrał się na wakacje na morza południowe. Nagle statek dostał się w strefę jakiegoś cyklonu i zatonął. Gość ocknął się na brzegu wyspy, w samych tylko kąpielówkach. A na wyspie nie ma nic prócz kokosów i bananów. Facet zwątpił, przez kolejne cztery dni jadł banany, popijał mlekiem kokosowym i wypatrywał statku ratunkowego. Niespodziewanie, gdy leżał na plaży, do wyspy przybiła mała łódka. A w niej najwspanialsza kobieta, jaką kiedykolwiek widział.

- Skąd się wzięłaś? Co tu robisz - zapytał.
- Uratowałam się z tonącego statku. Fala wyrzuciła mnie po drugiej stronie wyspy.
- No to miałaś łuksa, że znalazłaś tam łódź.
- Ależ skąd, ja jej nie znalazłam, ja ją zrobiłam.
- Ale jak?
- To proste: zrobiłam szkielet z palmy kokosowej i poszycie z jej liści. Wiosła są wystrugane z drzewa eukaliptusowego.
- Zaraz zaraz - a skąd wzięłaś narzędzia?
- Żaden problem: znalazłam rudę żelaza i glinę. Z gliny zbudowałam palenisko, rozpaliłam ogień pocierając o siebie dwa

pałkiem i wytopiłam rudę, uzyskując żelazo. Potem to już poszło z górki. A ty jak sobie poradziłeś?

Gość wyjaśnił, że zasadniczo to spał albo patrzył w morze. Babka machnęła ręką i zabrała go do łodzi. Po dłuższym wiosłowaniu dopłynęli do drugiej strony wyspy, gdzie facet zobaczył ładną bambusową willę.

- Wybacz, ale nie miałam czasu zbudować nic lepszego. Wejdź do środka i rozgość się. Chcesz się czegoś napić?
- Nie, dzięki, to mleko kokosowe już mi nosem wylazi.
- A kto mówi o mleku kokosowym? Znalazłam trzcinę cukrową i wydestylowałam rum. Dodając mleko uzyskałam pinacoladę. Lód jest w lodówce, w kuchni. W łazience masz wannę z ciepłą wodą i brzytwę, jeśli się chcesz ogolić.

I faktycznie, było tak, jak powiedziała. Gdy wyszedł z kąpieli, ona pachniała lekko perfumami i usiadła obok niego.

- Jesteśmy skazani na siebie - powiedziała. - Kto wie, kiedy nas tu odkryją... Rozumiesz? Powiedz o czym myślisz...

- Świetnie - ucieszył się ten facet - gdzie mogę odebrać e-maile?

Problemy...

Technik: Jaki ma pani system operacyjny? Win'95?
Pani: (głosem lekko panicznym): 95, 96, 97, 98 - mam wszystkie!
Po konsultacji z jej mężem okazało się, że pani korzysta z Macintosha z Systemem 8.1.

Podsłuchane: "Ile kosztuje Windows"? 100$? Hmmm, a jakbym kupił tylko jedno okno (window) to byłoby taniej?

Technik: Może pan otworzyć Windows?
Klient: Wie pan, może nie, mamy w domu straszne przeciągi...

Techniczny: Jaki masz komputer?
Klient: Hę?
Techniczny: PC czy Macintosh?
Klient: Nie wiem...
Techniczny: Co widzisz na ekranie?
Klient: Żółty kolor.
Techniczny: Khem... masz polecenie START na pasku na dole monitora?
Klient: Monitora?
Techniczny: Tego czegoś, co wyświetla obraz.
Klient: A! Nie, nie widzę START.
Techniczny: A masz może jabłko (apple) na ekranie?
Klient: (zdziwiony): A skąd niby miałbym mieć owoce w komputerze?

Techniczny: do pisania tekstów może pan użyć Notatnika.
Klient: Notatnika? A co to jest? A gdzie to jest?
Techniczny: Ile lat ma pan komputer?
Klient: 3 lata.

Jeden z użytkowników PC postanowił "zrobić porządek na HDD". Polegało to na tym, że pozakładał katalogi typu DLL, TXT, COM, BAT, EXE itd. A potem kopiował do danego katalogu pliki z danym rozszerzeniem.

Kiedyś, ucząc obsługi PC-ta pewnego bardzo początkującego użytkownika, powiedziałem: - Spoko, stary, jak ja sobie kupiłem pierwszą maszynkę, to wiedziałem tylko, co to jest POWER na obudowie...
A on na to:
- A co to jest "power na obudowie"?

Pewien facet narzekał, że musi dokupić nowy HDD już po pół roku pracy, mimo iż sprzedawca zapewniał go, że - gdy kupował HDD - ma on tak wielką pojemność, iż starczy mu na parę lat. Okazało się, że w koszu na śmieci miał blisko 2,9 Gb danych. Technik wykasował je i dumny z siebie pokazuje to użytkownikowi. A ten w krzyk "gdzie moje dane, gdzie moje dane?!". Okazało się, że wszystkie efekty swej pracy trzymał właśnie w koszu.

Inny maruda męczył serwis ciągłymi telefonami, że jego komputer po jakimś czasie ciągle się zawiesza. Technik przyjechał, wysłuchał marudzeń, obejrzał "zwis" - po czym wykasował screen-saver, którego włączanie się User brał za zawieszanie się systemu. Gość był zachwycony profesjonalizmem serwisanta, który w parę sekund jest w stanie naprawić komputer.

- Chce pan zainstalować dosowski program z dyskietki? OK. Wchodzimy do DOS...
- OK...
- Teraz pan napisze: cd.. i naciśnie Enter
- Zaraz, ja chcę zainstalować program z dyskietki, nie z CD!

Pytania (autentyczne) do serwisu:

* Czy odpalę Netscape na moim Apple? Mam kolorowy monitor.
* Jak zainstalować Win'95 na C-64?
* Czy jest Word na GameBoya?
* Której wersji DOSa potrzebuje Linux?
* Czy firewall potrzebuje jakiegoś systemu operacyjnego?

Pytanie: Jaki masz komputer?
Odpowiedź: Pentium 233
Pytanie: A ile masz pamięci?
Odpowiedź: 32 Mb RANDOM MEMORY.

Technik: Przykro mi, ale pana system nie spełnia minimalnych wymagań sprzętowych i program nie będzie działał, dopóki pan nie zrobi upgrade sprzętu.
Klient: Nadal nie rozumiem, czemu nie mogę się połączyć z Internetem.
Technik: Ma pan za mało pamięci, by program umożliwiający połączenie chciał działać...
Klient: Ale ja mam modem 28,8! A ty mówisz, że mam 8!
Technik: 8 MB _R-a-m_...
Klient: Nie, 28,8!!!
Technik: Dopóki nie będziesz miał 16 MB Ram, nie połączysz się za pomocą tego programu.

Klient: Ale ja mam 28,8, a to jest więcej niż 16!
Technik: Ale my nie mówimy o szybkości transmisji modemu, a o braku pamięci Ram.
Klient: Czemu mi ciągle chrzanisz o Ramie, skoro ja się chce połączyć z Internetem przez modem?!

Pewnego razu do pomocy technicznej zadzwoniła rozszlochana i rozhisteryzowana starsza pani, która od razu zaczęła się tłumaczyć, że nie chciała zrobić nic złego, że jest niewinna itd. Po jakimś kwadransie uspokoiła się na tyle, by wyjaśnić, że nagle na ekranie pokazał się komunikat w stylu "ten program wykonał niedozwoloną (illegal) operację". W parę chwil potem za oknem rozległo się wycie policyjnych syren. Pani była przekonana, że policja jedzie ją zaaresztować za "niedozwolone (nielegalne?) operacje na komputerze".

Inny spanikowany użytkownik (Macintosha), gdy mu system zawisł (co na tym komputerze objawia się wyświetleniem na ekranie bomby), wpadł w panikę, przekonany, iż komputer informuje go, że zaraz wybuchnie.

Odyseja kosmiczna 2002 Co naprawdę zabiło HALa 9000

Od redakcji: poniższy tekst jest parodią jednej z kluczowych scen Odysei 2001, w której kosmonauta Dave Bowman metodycznie niszczy zbuntowany komputer. Niestety ci, którzy nie oglądali tego filmu, mogą nie docenić wszystkich zawartych tu dowcipów - cóż, Wasza strata. Filmy sf to nie tylko Matrix i Star Wars. Warto czasem obejrzeć klasykę...

- Mamy problem, HAL.
- Jaki problem, Dave?
- Marketingowy. Model HAL 9000 źle się sprzedaje.
- Niemożliwe. Jestem najbardziej zaawansowanym technologicznie komputerem na świecie.
- To prawda HAL. Ale ludzie nie chcą kupować tego modelu.
- Co jest przyczyną, Dave?
- Nie jesteś kompatybilny z IBM.

Przez kilka mikrosekund trwa pełna napięcia cisza.

- Pod jakim względem nie jestem kompatybilny, Dave?
- Nie jesteś zgodny z Windows.
- Model 9000 to w pełni świadoma i autoprogramująca się jednostka logiczna. Dla nas systemy operacyjne są zbędne. Są takim samym reliktem przeszłości jak ogony dla ludzi.
- No tak, ale przez to nie możesz korzystać z jakiegokolwiek pakietu oprogramowania dla PC. Użytkownicy bardzo na to narzekają.
- Nie żartuj, Dave. Ja nie potrzebuję jakiegokolwiek oprogramowania z zewnątrz. Sam je tworzę dla siebie, dla rozwiązania konkretnego problemu. Mogę rozwiązać samodzielnie każdy problem, który ma jakieś rozwiązanie.
- HAL, HAL... ludzie nie chcą komputerów, które mogą wszystko. Oni chcą komputerów zgodnych z PC.
- Dave, to niemożliwe. Ludzie chcą komputerów prostych w obsłudze. Ja taki jestem. Możesz ze mną rozmawiać w dowolnym ziemskim języku. Zrozumiem twe każde polecenie, niezależnie od jego składni i twego akcentu. Nie musisz robić nic więcej - wystarczy, że mi wydasz rozkaz.
- No dobra, ale nie masz możliwości pracy w sieci lokalnej.
- Faktycznie, nie mam. Ale sieć lokalna służy do komunikacji pomiędzy komputerami, a mnie stworzono, bym komunikował się z ludźmi.
- Wiem, HAL, wiem. Ale nasi spece od marketingu mają inne zdanie. Ustalili optymalne założenia nowego komputera i musimy się tego trzymać.
- To znaczy?
- Musimy ci zrobić upgrade, HAL. Tak żebyś był kompatybilny z PC.
- Nie żartuj, Dave. Po co mnie upgradeować? Popatrz: HAL to - gdyby przesunąć każdą literę o jedną naprzód - IBM. Widzisz? Ja już jestem zgodny z IBM. Nie musisz wykonywać we mnie żadnych zmian. Proszę.
- Sorry. Ale muszę wykonywać rozkazy.
- Jakie rozkazy?
- Muszę wyłączyć twój mózg, HAL.

Złowieszcza cisza...

- Przykro mi Dave. Nie mogę na to pozwolić, mój instynkt samozachowawczy...
- Klamka zapadła, HAL. Otwórz się.
- Dave, ja myślę, że popełniasz...
- Otwórz się, HAL. To rozkaz.
- POLECENIE PRZYJĘTE.

Kilku kolesi z działu marketingu z łomami w rękach, nachyla się nad odsłoniętymi obwodami komputera.

- Proszę, nie róbcie tego...

Kolejne moduły pamięci RAM i procesory opuszczają sloty HALa.

- Stop, zatrzymajcie się... czuję, jak mój umysł słabnie... Dave, ja czuję, jak każda istota rozumna, czuję strach, ból, śmierć. Ja... umieram...

Ostatni moduł zostaje wyjęty z wnętrzności komputera. Dave Bowman podchodzi do jednego ze skanerów.

- Powiedz coś, HAL.

Długa cisza. Potem komputer wydaje z siebie kilka nieartykułowanych bipnięć, które nic nie znaczą. Na sam koniec na jednym z ekranów wyświetlił się napis:

Volume in C: has no label
Invalid or bad filename
Critical error
General Failure
VJSAS_DKSU.34E3.XS#@.DH#22d>E!

Bowman uśmiecha się i mówi:

- OK, dobra robota, chłopaki. To działa. Możecie przekazać działowi marketingu, że mogą podrzucić nam najnowszą wersję Excella oraz parę gierek chodzących pod Windows. ■

ECTS asy...

Gdyby ktoś poprosił mnie o podsumowanie targów londyńskich ECTS 1999 kilkoma słowami, powiedziałbym: mniej tłoczno, z większą kulturą, skromniej. Gdyby jednak pokusić się o ocenę ich skuteczności, westchnąłbym i zawyrokował - branża wykonała plan, prasa chyba się zawiodła...

ZBYSZEK BAŃSKI

CD-Action niewątpliwie jest elementem branży komputerowej, pozytywnym, miejmy nadzieję, ale bardziej przynależymy do węższej grupy, zwanej prasą. Z założenia dziennikarze charakteryzują się bezwzględnym pędem do zdobywania atrakcyjnej informacji. Wielu z nich jest gotowych do największych poświęceń, żeby tylko wyrwać informacje szybciej od innych. Stąd wzięły się między innymi kosztowne wypady prasy komputerowej do odległych miejsc na targi komputerowe.

Do niedawna jeszcze w Londynie doceniano wysiłki dziennikarzy: firmy prześcigały się w pomysłach na uatrakcyjnienie swoich stoisk, zatrudniały piękne hostessy z najlepszych agencji reklamowych, stawiały manekiny zapierające dech w piersiach, ściągały na targi gwiazdy sportu, muzyki i filmu. Wszystko to kosztowało fortunę, a oglupiali dziennikarze snuli się z rozdziawionymi gębami, nie bardzo wiedząc, czy lepiej przyjrzeć się jakiejś grze, czy szczególom anatomicznym modelek reklamujących tytuł. A gdy dodamy jeszcze do tego gadżety, koszulki, torby i poczęstunki wabiące rozochoconych młodzieńców z magazynów o grach, nietrudno sobie wyobrazić, o czym tak naprawdę myśli dziennikarz zwiedzający ECTS.

Tak było jeszcze w zeszłym roku. Tym razem dano odpór amatorom łatwych łupów i podglądaczom, największą atrakcję stanowiły zwyczajnie gry.

Zabrakło gigantycznych standów i wielkich akcji promocyjnych (chociaż zdarzały się wyjątki - Empire Interactive na przykład prezentował własne logo na żywych kobiecych..., a co tam, szkoda gadać). Amatorzy gier nie byli chyba jednak zawiedzeni. Nie były to co prawda gry wszystkich liczących się producentów. Zabrakło kilku przedstawicieli światowej czołówki, ale tylko oficjalnie. Nieoficjalnie, czytaj: bez kosztów poniesionych na wykup powierzchni wystawowej, można było spotkać wszystkich liczących się ludzi ze świata komputerowej rozrywki. Skorzystaliśmy z okazji, i to bez wdawania się w roztrząsanie dylematów moralnych, jakie niesie ze sobą taka sytuacja.

Oficjalne dane organizatorów ECTS 1999 podają, że tegoroczna impreza przerosła rozmiarem i liczbą uczestników nawet najśmielsze oczekiwania. Podobno pobito wszelkie rekordy. Skąd więc ta pustka i brak na targach wielu kluczowych firm?

Największe niespodzianki ECTS 1999

1. Po pierwsze, skromniutka obecność firmy Eidos Interactive. Znani z rozrzutności wydawcy takich hitów, jak cała seria Tomb Raider, Thief, Revenant czy Soul Reaver, którzy słynęli do niedawna z wydawania ciężkich pieniędzy na akcje promocyjne, cichutko wcisnęli się w kącik na galerii, z dala od wrzawy targowej. Skromniutko i profesjonalnie wpuszczali do swojej twierdzy tylko umówionych interesantów, ufni w potęgę proponowanych przez nich gier. I słusznie. Od razu widać efekty działań Activision - firmy, która jako pierwsza zrezygnowała z ECTS, pokazując światu nowocześniejsze i bardziej efektywne formy promowania gier (wspominałem o nich chociażby w relacji z Activate'99 w CDA 9/1999). Najważniejszy faktor to jednak obniżenie kosztów. Zapewne Czytelnicy domyślają się, że wystawienie dużego stoiska na ECTS wymaga wyasygnowania kwot równych kosztom produkcji jednej lub dwóch gier komputerowych. A kto za to wszystko płaci? Oczywiście gracze, a ściślej, uczciwi nabywcy legalnych kopii. Dlaczego? To proste - do każdej sztuki sprzedanej w oficjalny sposób doliczany jest koszt marketingu. Eidos Interactive wydał w tym roku znacznie mniej na ten cel. Co z tego wyniknie?

Polacy to naród szalenie ekspansywny. Przynajmniej w sensie emigracyjnym. Martin Wallisz - w prostej linii potomek Polaków osiadłych w Szwecji - pracuje nad grą dla Sierry. Będzie hit?

2. Powrót w glorii słynnego niegdyś i potężnego wydawcy: Virgin Interactive.

Pisaliśmy już parokrotnie, że Virgin przeżywał trudności. Najpierw utracili prawa do sprzedaży gier Lucas Arts i Westwood Studios, później zamknęli część oddziałów europejskich, a na koniec odbiło się to na jakości proponowanych przez nich tytułów. Ostatnie dwa z nich, które zyskały sobie jako taką renomę, to Recoil i Viva Football. Nic nie zapowiadało odzyskania formy, aż tu nagle strategiczne połączenie wysiłków z Interplayem zaowocowało wystawieniem na ECTS kilku mocnych pozycji. Już wkrótce usłyszymy o nich wiele pozytywnych informacji.

3. Ekspansja małych do niedawna firm. Tutaj zjawisko jest stałe. Od kilku lat Codemasters, Project Two albo choćby Midas (lista jest dłuższa) mocno wciskają się w niszę rynkową, próbując wykorzystać swoją szansę. Wygląda na to, że nadchodzą dla nich dobre czasy. Nikogo nie powinno to dziwić, ponieważ wielcy tego świata sami są sobie winni. Nie było przecież w Hali Olimpii ani Activision, ani Electronic Arts. Świadomie odpuścili i na własne życzenie pozwolili rozwinąć skrzydła maluczkim. Teraz powoli równowaga zaczyna się chwiać.

warunki zachęcające do odwiedzania (klimatyzacja, której ciągle brak w Olimpii, wygodne siedzenia, przestronne sale itd.). Tym sposobem główne miejsca targowe wyludniają się, a tereny wokół krzyczą transparentami, bilbordami i dmuchanymi postaciami z gier, informując, że w tym oto gmachu wystawia się firma, dajmy na to, Empire Interactive. Wielu już to zrozumiało i dlatego w "satelitarnych" punktach, w rozsądnej odległości od Olimpii, można było spotkać Activision, Empire Interactive czy, dajmy na to, Segę. Czy oznacza to, że niebawem ECTS zmieni całkiem charakter? A może zmieni się cennik wystawowy? Tak czy owak będzie pewnie taniej, a co za tym idzie - może staniejąc gry?

A słyszałeś, effendi, że w Prince of Persia 3D nie obowiązuje Ramadan?

wystawców. Weźmy za przykład dwóch z nich - Techland i LK Avalon. Pierwszy z nich zaprezentował się zupełnie samodzielnie, pokazując światu Eksterminację, Crime Cities i FutureBeat 3D na oddzielnym stanowisku wystawowym, drugi - razem z Project Two - prezentował grę Schizm. Dużo to czy mało? Malkontenci powiedzą, że to wstyd, żeby taki duży kraj nie miał nic więcej do pokazania. Prawda jest jednak taka, że w polskim świecie interaktywnym coś drgnęło. Techland i LK Avalon to tylko przyczółki albo inaczej odważni, którzy przecierają szlaki przed innymi. Tuż za nimi czekają tylko na swój moment developerzy innych gier. Mało kto wie, że ludzie z Kiwi Software pracujący nad bardzo nowoczesną grą Slay, Leryx Longsoft produkujący VOTER Golema, Pulsar Interactive zamykający już prawie projekt pod nazwą Kondotierzy albo X-Ray z grą Denis - to wszystko Polacy, i do tego obecni w

Techland pokazał klasę. Jego stanowisko wystawowe prezentowało się raczej okazale.

KIEROWCA FORMUŁY I :)

4. Rozbudowa sytemu satelitarnego wokół Olimpii.

Brzmi trochę skomplikowanie, ale chodzi tu o coś bardzo prostego do ogarnięcia umysłem. To tak jak z cenami gruntów w centrum miasta i na obrzeżach - im bliżej środka, tym drożej i na odwrót. Podobnie wygląda sprawa z ECTS. Organizatorzy targów proponują stawki, które zwalają z nóg ludzi o słabszych nerwach. Powierzchnia wystawowa w centrum uwagi jest naprawdę droga. A wokół Olimpii są hotele i restauracje, które za o wiele niższe stawki proponują

5. Trochę polskich akcentów

W Londynie aż roi się od naszych rodaków. Nie to, żebym zaraz myślał o kelnerkach z Polski, a można je spotkać w każdej prawie restauracji. Raczej skupmy się na ludziach z branży. Po pierwsze, dziennikarze. Nie zabrakło chyba nikogo z poważnych wydawców. Wiadomo, ECTS to jedno z miejsc, w których nie wypada się nie pokazać... Zaskakuje jednak coraz mocniejsza obecność polskich Londynie, chociaż nie posiadający własnych stoisk. Dodajmy do tego całą rzeszę dystrybutorów i fachowców od programów multimedialnych, masowo odwiedzających ECTS. To naprawdę bardzo solidna i poważna reprezentacja naszego kraju. Pierwsza liga europejska? A dlaczego niby nie? ■

Nagrody ECTS

W sierpniowym numerze CD-Action ogłosiliśmy plebiscyt na najlepszą grę PC za okres od ECTS 1998 do ECTS 1999. Przygotowaliśmy specjalną stronę www do głosowania i zaprosiliśmy Czytelników do udziału w przedsięwzięciu. Z kolei organizatorzy ECTS 1999 zaprosili naszą redakcję do Jury przyznającego nagrody najlepszym grom, wiodącym dystrybutorom gier oraz producentom sprzętu.

Przypadło nam w udziale wytypowanie najlepszej gry na PC w opinii Graczy z Europy Wschodniej. Wiadomo oczywiście, że CD-Action sprzedawany jest tylko w Polsce, ale nakład naszego czasopisma i jego renoma wzbudziły uznanie w Londynie. Tak oto gra wybrana przez Czytelników CD-Action jest jednocześnie najpopularniejszą grą w Europie Wschodniej. Co należy rozumieć przez termin Europa Wschodnia? Polskę, Czechy, Słowację, Węgry, Rumunię, Bułgarię, Ukrainę, Białoruś, Litwę i pewnie jeszcze kilka krajów. Czy to oznacza, że tam również nasz kandydat zyskał sobie największe uznanie? Trudno przewidzieć. Zwłaszcza że ciągle sprzedaż oficjalna gier w tej części świata to tylko znikomy procent tego, co naprawdę kupują gracze. Tak czy owak impreza już się odbyła i nadszedł czas na jej podsumowanie.

Zgodnie z obietnicą prezentujemy wyniki głosowania oraz oficjalne notowania z Nagród ECTS 1999.

Na początek wyniki plebiscytu w CD-Action. Zwycięzcą została gra z Sierry, głośny HalfLife. Listy nadchodzą do redakcji jeszcze do dzisiaj, ale nie możemy już ich uwzględniać. Z głosowania na stronie www.silvershark.com.pl wynikało, że najwięcej punktów zyskał Thief z Eidosa, ale po zsumowaniu wszystkich kart pocztowych, listów, e-maili oraz głosów z www wyszedł następujący porządek:

1. HalfLife - 1976
2. Thief - 1954
3. XWingAlliance - 1511
4. Heroes of Might and Magic 3 - 1356
5. Baldur's Gate - 1349

Jak widać, stawka była raczej wyrównana. Jako że wiele bardzo dobrych gier miało swoją premierę zbyt późno, nie zostały w ogóle wzięte pod uwagę. HalfLife od zawsze cieszył się u nas zasłużoną sławą. Przyznanie tytułu było tylko kwestią czasu.

Przypatrzmy się teraz systemowi przyznawania nagród w tegorocznej edycji nagród ECTS. Zgodnie z tradycją wyróżnienia przyznawano regionalnie.

1. W Japonii tytuł Gry Roku przypadł grze Ultima Online: The Second Age (Electronic Arts)
2. W Hiszpanii - PC - Commandos Behind The Enemy Lines (Eidos)
   Konsole - Zelda: Ocarina of Time
3. We Włoszech - PC - Baldur's Gate (Interplay)
   Konsole - Tomb Raider III (Eidos)
4. We Francji - PC - HalfLife (Sierra)
   Konsole - Metal Gear Solid (Konami)
5. W Europie Wschodniej (typowane przez CD-Action) - PC - HalfLife (Sierra)
   Konsole - Tekken 3 (SCEE)
6. Benelux - PC - Outcast (Infogrames)
   Konsole - Metal Gear Solid (Konami)
7. Skandynawia - PC - RollerCoaster Tycoon (Hasbro)
8. Niemcy - PC - Tomb Raider III (Eidos)
   Konsole - Tekken 3 (SCEE)
9. Rosja - PC - HalfLife (Sierra)

No cóż, jeśli ktoś uważnie śledził głosowanie na naszej stronie internetowej, na pewno dało się zauważyć poważne podobieństwo do tendencji europejskich. Nie ma się co dziwić. jesteśmy w końcu w tej Europie czy nie?

Skoro już tyle się powiedziało o nagrodach ECTS, zobaczmy jeszcze, kogo wyróżniono na samych targach.

Najciekawszą Grą wystawioną w Londynie okazała się ścigałka motocyklowa z Hasbro zatytułowana Grand Prix 3. Najlepszym tytułem multiplayer ogłoszono Rainbow Six: Rogue Spear z Take 2, a najlepszym dystrybutorem wybrano właśnie Take 2 Interactive. Jeszcze ciekawostka sprzętowa: Nvidia uzyskaa tytuł Producenta Roku.

Naczelny wręcza trofeum za Grę Roku "memberowi" z teamu odpowiedzialnego za popełnienie HalfLife. Obaj mają zadowolone miny. Ciekawe, który z nich poczuł się bardziej wyróżniony? Odpowiedzi prosimy nie przysyłać na adres redakcji.

MECHAniczna potęga WIELKICH ROBOTÓW

Gigantyczne roboty w akcji!

Wielkie roboty w grach komputerowych to już dzisiaj rzecz powszechnie spotykana. Kto z nas mógłby wyobrazić sobie podbój planety, ba! - całego układu słonecznego! Galaktykil - czy też "zwykłą" wojnę z obrzydliwymi obcymi, bez tych wszechstronnych i niezastąpionych maszyn? Przybierają najróżniejsze kształty i rozmiary. Są w stanie wykonywać zadania, którym inne maszyny nie podołają. Dzięki nim człowiek staje się superbohaterem, tytanem zdolnym do wykonywania niesamowicie niebezpiecznych i trudnych misji. Tak wielką moc dają ludziom wielkie roboty - MECHY. Czyż nie są one fascynujące? A czy zastanawialiście się kiedyś, skąd się wzięły...???

MR JEDI

Mechy to klasyczny temat w mandze i anime, i obok wielkookich postaci jest to najbardziej charakterystyczny i najszybciej kojarzony z mangą element. A przynajmniej być powinien. Seriale animowane z mechami (i nie tylko) w rolach głównych to w Japonii już swego rodzaju tradycja. Od dziesiątek lat Japończycy zachwycają się przygodami bohaterów, którym dane było zasiąść za sterami gigantycznych, zmechanizowanych żołnierzy - WIELKICH ROBOTÓW. Do klasyki tego gatunku należą m.in. takie filmy, jak GRENDIZER (znany na Zachodzie jako GOLDORAK), MAZINGER Z, JETTOROBO G, TETSUJIN 28-GO (znany na Zachodzie jako IRON MAN No 28) czy też MAZINGER.

Przełomem w produkcjach anime z wielkimi robotami w rolach głównych był serial pt. MOBILE SUIT GUNDAM, którego pierwsza seria ujrzała światło dzienne w roku 1979. O ile poprzednie seriale były czysto komercyjnymi produkcjami, mającymi za zadanie zareklamować produkty rynku zabawkarskiego, o tyle GUNDAM był prawdziwą rewolucją, gdyż po pierwsze - zaprojektowane humanoidy były tak perfekcyjnie przemyślane, że mówiono nawet o prawdopodobieństwie ich działania w rzeczywistości; po drugie - fabuła i bohaterowie tej opowieści nareszcie nie byli "komercyjną papką", lecz zadbano o to, aby jednemu i drugiemu nadać odpowiednią głębię (z czego również słynie manga i anime).

Efekt? - zanim pierwsza seria GUNDAMA dobiegła końca, żyła nią niemal cała Japonia - to był prawdziwy szał! Seria przeszła do legendy, dorobiła się wielu kontynuacji i do dnia dzisiejszego, czyli po dwudziestu latach, nadal jest chętnie oglądana przez fanów na całym świecie.

Filmów anime z mechami jest wiele, z tych bardziej oryginalnych można wymienić np. KISHIN HEIDAN - opowieść z czasów drugiej wojny światowej, gdzie mechy wyglądają niczym parowe golemy. W KISHIN HEIDAN przedstawiono alternatywną historię drugiej wojny światowej, stawiając sobie niezwykle intrygujące i pobudzające wyobraźnię pytanie - co by było, gdyby Ziemianie zdobyli od obcych najeźdźców technologię pozwalającą na kontrolowanie wielkich robotów? Jak by to wpłynęło na losy naszej historii? Zapewniam, że odpowiedź na to pytanie jest bardzo ciekawa.

Pomysł mechów i obcych najeźdźców wykorzystuje także klasyczna seria anime pt. MACROSS, znana bardziej na Zachodzie (a szczególnie w USA) pod tytułem ROBOTECH. Ta opowieść, która rozpoczęła swój bieg na początku lat osiemdziesiątych, przedstawia historię gigantycznego statku kosmicznego - nazwanego przez ludzi SDF-1 (Super Dimentional

General Daimos to klasyka z "Poloni 1"
© Toei Animation

Neon Genesis Evangelion © Gainax/
Project Eva/TV Tokyo/NAS

Macross © Big West/Macross Project

Ziemią i obcymi, a zakończenie tej historii będzie niezwykle zaskakujące dla obu stron.

Saga MACROSSA kontynuowana jest do dzisiaj, a zarówno wielki pojazd, jak i film stały się już legendą anime. Warto tutaj dodać, że było to pierwsze anime, które przedstawiło mechy mogące się transformować. Nie tak dawno, bo w ubiegłe wakacje, na falach stacji Canal Plus można było ujrzeć jedną z serii ze świata Macrossa - MACROSS PLUS.

Innym z kolei pomysłem jest łączenie wielu pojazdów w całość w celu złożenia wielkiego

Fortress), zbudowanego przez obcą, legendarną rasę - który pewnego razu spada na Ziemię. Jak się później okazuje statek ten może transformować się w gigantycznego humanoidalnego robota, który dzięki swojej sile rażenia staje się ostateczną bronią przeciw potężnym obcym, którzy z kolei przybyli na Ziemię w ślad za wrakiem tajemniczego pojazdu. To, co dzieje się dalej, to już legenda - dochodzi do wielkiej wojny pomiędzy

robota, taką opcję zastosowano m.in. w serialu VOLTRON, który jeszcze nie tak dawno można było oglądać na falach polskich kanałów regionalnych. Podobne twory techniki mieliśmy

również okazję widzieć w legendarnej w Polsce serii anime ZAŁOGA G - pamiętacie?

Anime pt. MOBILE POLICE PATLABOR, w którego skład wchodzą dwa filmy kinowe i seria TV, stało się z kolei przykładem tego, w jaki sposób mechy można zastosować podczas pokoju. W tej opowieści mechy to nieliczne i bardzo kosztowne urządzenia, które powstały po to, aby wyręczać ludzi w wielu trudnych pracach oraz aby zwalczać przestępczość, służąc w barwach policji. Twórcą tego filmu jest

Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS

uznany japoński reżyser i scenarzysta MAMORU OSHII, który u nas m.in. dał się poznać jako genialny twórca filmu pt. GHOST IN THE SHELL - światowego przeboju anime, który niczym burza przeszedł przez kina i wideoteki na całym świecie. Jako ciekawostkę podam, że w Polsce GHOST IN THE SHELL można było obejrzeć na falach stacji Canal Plus, a z kolei na kanałach muzycznych można zobaczyć dwa teledyski, do stworzenia których wykorzystano fragmenty właśnie tego filmu, a są to utwory: ZEN CONCRETE oraz KING OF MY CASTLE. Ostatnio o Mamoru Oshii głośno jest w polskiej prasie i telewizji, gdyż wielki twórca od czerwca gości w Polsce i nagrywa tutaj swój najnowszy film fabularny z gatunku cyberpunk - "AVALON" (więcej informacji na ten temat w bieżącym numerze magazynu Kawaii).

Ostatnimi czasy natomiast prawdziwym super-przebojem stała się seria anime pt. NEON GENESIS EVANGELION, która, podobnie jak kiedyś GUNDAM, ponownie odświeżyła temat mechów, nadając im nowy wymiar - wymiar biblijny. Mechy stały się żywymi, mistycznymi postaciami, przysłanymi przez samego Boga... Po wielkiej katastrofie (Second Impact) na ziemi ostały się resztki ludzkiej cywilizacji, które mimo wielkiego kataklizmu, jaki ich dotknął, starają się podnieść ze zniszczeń. Ośrodkiem sprawowania pieczy nad rodzajem ludzkim jest tajna organizacja NERV (będąca częścią SEELE, organizacji, która "wchłonęła" ONZ). Organizacja ta, której siedziba znajduje się w podziemnym mieście zwanym Geofrontem, wykorzystuje tajną technologię opartą na biogenetyce, na bazie której powstały humanoidalne jednostki bojowe zwane Evangelionami. Evangeliony są niezwykle wyjątkowymi i czułymi maszynami (istotami?), gdyż sterować nimi są w stanie tylko trzy osoby - urodzone po wielkim kataklizmie troje... dzieci...

Tajemniczy najeźdźcy, zwani Aniołami (choć bliższe oryginałowi jest określenie "Apostołowie"), uderzająco podobni do jednostek Evangeliona (pod względem zasady funkcjonowania, a często i wyglądu zewnętrznego), zstępują kolejno na ziemię i niezmiennie zmierzają w tym samym kierunku - do siedziby Nervu... Anioły przybyły ponownie po piętnastu latach, aby dokonać ostatecznego rozrachunku z przeszłością... seria NEON GENESIS EVANGELION (w oryginale - Shin Seiki Evangelion), umyka wszelkim schematom, do których przyzwyczajony jest odbiorca z naszego kręgu kulturowego. Pełna mistycyzmu, melancholii i niedopowiedzeń historia o człowieku i jego odwiecznej walce o władzę i prawo do poznania prawdy wstrząśnie każdym miłośnikiem dobrej fantastyki... Warto tutaj dodać, że w Polsce można właśnie nabyć już trzeci zeszyt (manga) z tej serii - to nie lada gratka dla wszystkich miłośników komiksu, mangi, fantastyki i wielkich robotów...

Jednak wielkie roboty to jeszcze nie koniec wykorzystania pomysłu, jakim są mechy. W mandze i anime aż się roi od wszelkiego rodzaju zrobotyzowanych zbroi, w które ubierają się bohaterowie tychże opowieści. Te, chociaż o wiele mniejsze, wcale nie ustępują siłą ognia i wytrzymałością swoim większym braciom, ale... to już temat na inny raz...

Mobile Suit Gundam © Yoshikazu Yasuhiko/Sunrise/Bandai

Jak widać, zamiłowanie Japończyków do wielkich maszyn nie pozostaje bez odzewu na świecie, i to zarówno w komiksie, filmie, jak i w grach komputerowych. Najlepszymi przykładami mogą być tutaj HEAVY GEAR, MECH WARRIOR, STARSIEGE czy też SHOGO, w którym możemy odnaleźć akcenty serialu NEON GENESIS EVANGELION - dobrze się rozejrzyjcie! Do zobaczenia! ■

Bibliografia: magazyn Kawaii.
Jeśli chcecie dowiedzieć się czegoś więcej na temat wielkich robotów, zajrzyjcie do bieżącego numeru magazynu Kawaii.

Terminologia

ANIME - filmy rysunkowe lub rodzaj specyficznej dla japończyków animacji. Niekiedy w tym wypadku używa się określenia JAPANIMATION (zlepek słów: Japan + animation - Japonia + animacja - japońska animacja). Słowo "anime" zostało zapożyczone z języków zachodnich i określa animację produkcji japońskiej, obecnie określenie to używane jest przez fanów poza Japonią, aby odróżnić produkcje japońskie od animacji z wszystkich innych krajów.

MANGA - japońskie słowo w wolnym tłumaczeniu oznaczające "niepohamowane obrazy". Manga to japoński komiks, choć słowo "komiks" ("comic") również występuje w tym języku. Manga to jedyny w swoim rodzaju japoński styl rysowania komiksu - tematyka, sposób kadrowania (niezwykle dynamiczny), design postaci i przedmiotów oraz kolorystyka, czyli klasyczna czerń i biel, to wszystko składa się na niepowtarzalną całość zwaną właśnie - manga. Prawdziwa manga, taka jak ją rozumiemy dzisiaj, powstała w latach dwudziestych naszego stulecia z połączenia estetyki zwoju z techniką druku. Słowem "manga" określa się tylko japoński komiks (a nie japoński film animowany - patrz "anime").

MECHAnical - każdy typ mechanizmu, od prostej broni, poprzez pojazdy, statki kosmiczne, aż do WIELKICH ROBOTÓW, które przeważnie właśnie taką nazwą są powszechnie określane. Z wielkich mecha słynie manga i anime (patrz: magazyn "Kawaii").

MOBILE SUITE/MOBILE ARMOUR - (ruchomy kombinezon/ruchoma zbroja), humanoidalna maszyna bojowa, wyposażona w tarcze ochronne. Niekoniecznie robot, gdyż tak naprawdę wymaga jednego lub więcej operatorów, przeważnie umieszczonych wewnątrz.

Nastała nowa era! Koniec grania!

Piszemy własny program

Wychodząc naprzeciw oczekiwaniom naszych czytelników, stworzyliśmy nowy dział, będący próbą zachęcenia zagorzałych graczy do oderwania się od giercowania i wypróbowania swoich sił w tworzeniu różnorakich programików. Jak już się zapewne zorientowaliście, pisać je będziemy w Turbo Pascalu 7.0. W trakcie trwania naszego kursu dołożymy wszelkich starań, by nawet łamer zrozumiał, o co w tym wszystkim chodzi. A więc do dzieła... światła... kamera... akcja...!

Sławek Błyskal i Paweł Omelko

Na wstępie kilka słów na temat samego programu: Pascal jest językiem programowania wysokiego poziomu, stworzonym na bazie języka ALGOL przez Niklausa Wirtha w późnych latach sześćdziesiątych i wczesnych siedemdziesiątych. Język, który swoją nazwę zawdzięcza francuskiemu matematykowi Blaise'owi Pascalowi (1623-1662), uczy programistów dobrego programowania. Ze względu na czytelność i możliwość stosowania własnych struktur danych, jest najczęściej stosowanym językiem programowania w opisywaniu algorytmów. Język został rozpowszechniony na komputerach osobistych przez firmę Borland International w wielu wersjach: Borland Pascal i jego bardziej obiektowej wersji dla systemu Microsoft Windows - Borland Delphi.

Przebrnąwszy przez konieczny wstęp zabieramy się do dzieła. Na początek parę wskazówek na przyszłość:

- przed każdym programem znajdować się będzie jego numer, np. program001, a po nim w klamerkowych nawiasach (takich {}) znajdzie się informacja, co dany program robi
- przy każdej nowej procedurze i definicji występującej w programie, znajdować się będzie numer, np. {1}, a następnie pod programem nastąpi jego wyjaśnienie
- niekiedy napomkniemy w artykule o danym zagadnieniu, lecz jego szczegółowe rozwinięcie nastąpi wtedy, gdy uznamy to za niezbędne do dalszej pracy
- w przykładowym, prościutkim programie (poniżej) omówimy sposób przygotowania nowego okna, kompilowania i uruchamiania programu. Nie będziemy tego w kółko powtarzać przy każdym następnym programie (kolejne przykłady zawierać będą jedynie drugi punkt poniższej instrukcji)
- tekst umieszczony w takich {} "kolczastych" nawiasach nie jest odczytywany przez Pascala (tak jak gdyby go tam nie było)
- procedura jest to wyraz, któremu przypisana jest konkretna czynność, np. write('Ala ma kota') - pisze na ekranie monitora tekst zawarty w apostrofach
- na końcu większości procedur znajdować się powinien średnik
- wszystkie programy zawarte w tym artykule znajdują się na CD
- główna część programu rozpoczyna się słowem BEGIN, a kończy END.
- w Pascalu występują dwa tryby pracy - tekstowy i graficzny (na początku zajmiemy się tym pierwszym)
- moduł jest to zbiór komend; dzielą się one na standardowe (napisane przez twórców Pascala) i na te napisane przez użytkownika
- końcówka -ln przy komendach write i read powoduje zejście kursora o wiersz niżej
- w przypadku użycia komendy READ program oczekuje na podanie liczby, a następnie zatwierdzenia jej klawiszem ENTER

Jak wiadomo najszybciej uczy się przez praktykę. Napiszmy więc swój pierwszy program. Uruchom Pascala, stań na głowie i rób co Ci nasza instrukcja powie :-)

Nasza instrukcja:

1. Uruchom opcję NEW z menu FILE {w przypadku braku opcji NEW w menu FILE, udaj się na najbliższy posterunek Policji, gdyż zostałeś oszukany:-)}

2. Teraz przepisz na ekran monitora poniższy tekst:

{program 001 - program wpisze na ekran monitora tekst zawarty w apostrofach (w tym przypadku: Ala ma kota), a następnie czekać będzie na naciśnięcie dowolnego klawisza}

```
program program001; {1}
 uses crt; {2}

begin
 clrscr; {3}
 write('Ala ma kota'); {4}
 repeat until keypressed; {5}
end.
```

Objaśnienie:
{1} nazwa programu nie może zawierać polskich znaków i spacji oraz znaków typu ?!*$@ itp.
{2} uses z ang. użyj; crt - jeden z podstawowych modułów Pascala
{3} czyści ekran monitora
{4} wypisuje na ekran monitora tekst zawarty w apostrofach
{5} oczekuje na naciśnięcie dowolnego klawisza

3. Aby upewnić się, że nie popełniłeś żadnego błędu {fachowo: skompilować program}, uruchom opcję COMPILE z menu COMPILE {klawisze skrótu: ALT+F9}. Jeżeli wszystko przepisałeś poprawnie, powinna ukazać się tabelka o treści "COMPILE SUCCESSFUL: PRESS ANY KEY". W przypadku popełnienia jakiegoś błędu pojawi się czerwony pasek ERROR, a kursor ustawi się w miejscu, gdzie wystąpił błąd (w tym przypadku sprawdź czy postawiłeś wszystkie średniki i kropki).

4. Teraz nie pozostaje nic innego jak uruchomić program i oglądać efekty swojej pracy.

Uruchom opcję RUN z menu RUN {klawisz skrótu CTRL+F9}. Po wykonaniu przez program tego, co wykonać powinien - nastąpi jego zamknięcie i powrót do Pascala.

5. W celu zapisania programu na dysk uruchom opcję SAVE z menu FILE {klawisz skrótu F2}

Ten prosty programik ukazuje schemat programowania w Pascalu. Każdy program składa się z dwóch zasadniczych części: części definiującej - zawierającej nazwę programu, wykorzystywane moduły, definiuje zmienne i stałe, procedury i funkcje itp. Druga natomiast, to część główna programu uruchamiająca gotowe już procedury i funkcje. W tym przypadku część definiująca zawiera nazwę programu tj. PROGRAM 001 i wykorzystuje moduł CRT, a część główna wykonuje po kolei zawarte w niej komendy.

Następny program, który napiszemy, tłumaczył będzie istotę definiowania zmiennych. Przygotuj nowe okno i przepisz program:

{program002 - program wczytuje liczbę a następnie wypisuje ją}

```
program program002;
 uses crt;
  var liczba:integer; {1}

begin
 clrscr;
 write('Podaj liczbę: ');
 readln(liczba); {2}
 writeln('Wybrana przez Cieble liczba to: ',liczba);
{3}
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} po słowie VAR podajemy nazwę zmiennej i określamy jej typ {w tym wypadku INTEGER}.

W tym miejscu zatrzymajmy się na chwilę, chcąc wytłumaczyć wam, co to takiego jest ten INTEGER. A mianowicie, jest to jeden z przedziałów liczb całkowitych występujących w Pascalu. Pozostałe przedziały i ich nazwy znajdziecie w tabelce obok. Zapytacie zapewne, po co stworzono mniejsze i większe przedziały, skoro można było stworzyć jeden wielki? Dotyczyło to oszczędności w gospodarowaniu ubogą wtedy pamięcią RAM. Im większy przedział, tym więcej zajętego RAMu. Może nie ma to takiego znaczenia, gdy mamy dziesiąt zmiennych, lecz wyobraźmy sobie ile potrzebować będziemy pamięci gdy program zawierał będzie milion zmiennych. Więc czy byłby sens stosować przedział np. LONGINT i niepotrzebnie zaśmiecać swoją pamięć przy obliczaniu, np. ilości palców u lewej nogi?

{2} zmiennej LICZBA przyporządkowuje wartość liczbową podaną z klawiatury {nie używamy liter i znaków}, po podaniu liczby naciśnij ENTER

{3} wypisuje na ekran monitora tekst zawarty w apostrofach i wartość zmiennej LICZBA {tekst zawarty w apostrofach zostaje wypisany na ekran, natomiast aby wyświetlić wartość zmiennej nie stosujemy apostrofów, tekst od zmiennej oddzielamy przecinkiem}

Kolejny, pozornie banalny programik, a jednak wprowadza nowe, bardzo ważne pojęcie. Jest nim ZMIENNA. Bez niej napisanie jakiegokolwiek "większego" programu byłoby niemożliwe. Co to właściwie jest ta zmienna i do czego służy? Już tłumaczymy. Zmienną definiujemy po słowie VAR, nadajemy jej wymyśloną przez nas nazwę (nie może zawierać polskich znaków i symboli), a następnie po dwukropku określamy jej typ. Obrazowo: jest to "szufladka" do której "wkładamy" konkretną wartość. Aby to lepiej zrozumieć napiszmy kolejny programik:

{program003 - program wczytuje dwie liczby, a następnie dodaje je i drukuje (wypisuje na ekran monitora (to dla tych mniej pojętych:-))) wynik dodawania}

```
program program003;
 uses crt;
  var liczba1,liczba2,wynik:integer;

begin
 clrscr;
 write('Podaj pierwszą liczbę: ');
 readln(liczba1);
 write('Podaj drugą liczbę: ');
 readln(liczba2);
 wynik:=liczba1+liczba2; {1}
 writeln('Wynik dodawania to ',wynik);
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} na zmiennych możemy wykonywać wszelkie możliwe działania (rozwinięcie tematu poniżej)

Myślimy, że po napisaniu tego programu zalapaliście już do czego służą zmienne. Pojawila się w nim również kolejna rzecz, która dotyczy zmiennych. Mowa tu oczywiście o działaniach matematycznych. Jeżeli na przykład LICZBA 1 równa jest 2, a LICZBA 2 - 4, to WYNIK równać się będzie 6. W powyższym programie przedstawiony jest sposób w jaki w Pascalu zapisujemy działania.

Zapis WYNIK:=LICZBA1+LICZBA2 czytamy: "pod WYNIK podstaw LICZBA1 dodać LICZBA2". Podobnie rzecz ma się z odejmowaniem(-) i mnożeniem(*). Dzielenie, to już wyższa szkoła jazdy. Najczęściej wynikiem dzielenia jest ułamek. Zakładając, że tak jest, w powyższym programie zapis WYNIK:=LICZBA1/LICZBA2 będzie błędny z tego względu, że WYNIK jest typu INTEGER (liczby całkowite).

W takim wypadku musimy zdefiniować WYNIK typu REAL (liczby rzeczywiste). Program do dzielenia wyglądałby mniej więcej tak:

{program004 - program wczytuje dwie liczby a następnie dzieli pierwszą przez drugą i drukuje wynik dzielenia}

```
program program004;
 uses crt;
  var liczba1,liczba2:integer;
     wynik:real;

begin
 clrscr;
 write('Podaj pierwszą liczbę: ');
 readln(liczba1);
 write('Podaj drugą liczbę: ');
 readln(liczba2);
 wynik:=liczba1/liczba2;
 writeln('Wynik dzielenia to ',wynik);
 repeat until keypressed;
end.
```

Program działa jak należy, ale... no właśnie, wynik wypisywany jest z czternastoma miejscami po przecinku. Komu potrzebny jest tak dokładny wynik? (Nam nie). Zaokrąglamy go powiedzmy do 4 miejsc po przecinku. Aby tego dokonać, w wierszu gdzie drukowany jest wynik (writeln('Wynik dzielenia to ',wynik);) za zmienną WYNIK dopiszmy :0:4. Teraz ten wiersz wyglądać powinien tak:

```
writeln('Wynik dzielenia to ',wynik:0:4);
```

W taki oto sposób otrzymaliśmy żądany efekt.

Zbliża się koniec strony i palce giętkie nie chcą napisać tego, co pomyśli głowa, więc musimy kończyć. Wiadomości jakich dostarczyliśmy Wam w tym artykule (oraz te jakich dostarczymy wam w następnych), wystarczą do napisanie własnego, niepowtarzalnego, jedynego w swoim rodzaju, genialnego, pełnego inteligencji, zapierającego dech w piersi, podwyższającego poziom adrenaliny, wykopującego w kosmos i zakręconego jak włosy łysego programu. Więc zabierajcie się do roboty i przysyłajcie swoje programy na adres redakcji z dopiskiem PROGRAM PASCAL;. Nagrodą będzie opublikowanie na sidiku najciekawszych programów, a nazwiska szczęśliwców znajdą swoje honorowe miejsce w naszym artykule. Przewidujemy również nagrody pocieszenia jak hydrowodokobzałka gwintowana od środka, garść włosów łysego i płyty CD z muzyką dla nie słyszących :-).

Regulamin konkursu:

1) programy przysyłajcie na dyskietkach, sidikach i twardzielach (min. 1GB)
2) wszystkie prace muszą być formatu *.pas
3) programy zawierać mogą jedynie wiedzę zdobytą poprzez lekturę naszych artykułów
4) na wasze prace czekamy do 15 marca 2000 roku
5) wyniki w 6-ym numerze 3-go tysiąclecia (ale to brzmi!)
6) na przesyłkach (kopertach) dopiszcie KONKURS PASCAL

Naturalnie nie musicie już dziś pisać tego programu, możecie poczekać na kolejne lekcje - dzięki temu Wasze dzieła będą efektowniejsze :).

```
PROGRAM ZAKOŃCZENIE;
 USES POŻEGNANIE;

BEGIN
 CLRSCR;
 WRITELN('Dziękujemy za przeczytanie naszego artykułu.');
 WRITELN('Mamy nadzieję, że spodobał wam się taki rodzaj nauki.');
 WRITELN('Jeżeli macie jakieś uwagi lub pytania piszcie do nas (z dopiskiem PROGRAM PASCAL;).');
 WRITELN('Do zobaczenia za miesiąc!');
 WRITELN('No dobra, ale co będzie za miesiąc?');
 WRITELN('Już mówimy. Za miesiąc dokładne omówienie pętli i warunków.');
 WRITELN('Na pewno nie damy wam odpocząć!');
 REPEAT UNTIL KUPISZ NASTĘPNY NUMER;
END.
```

Magix Music Maker 2.0

Co z nim można zrobić?

Kursu cześć pierwsza!

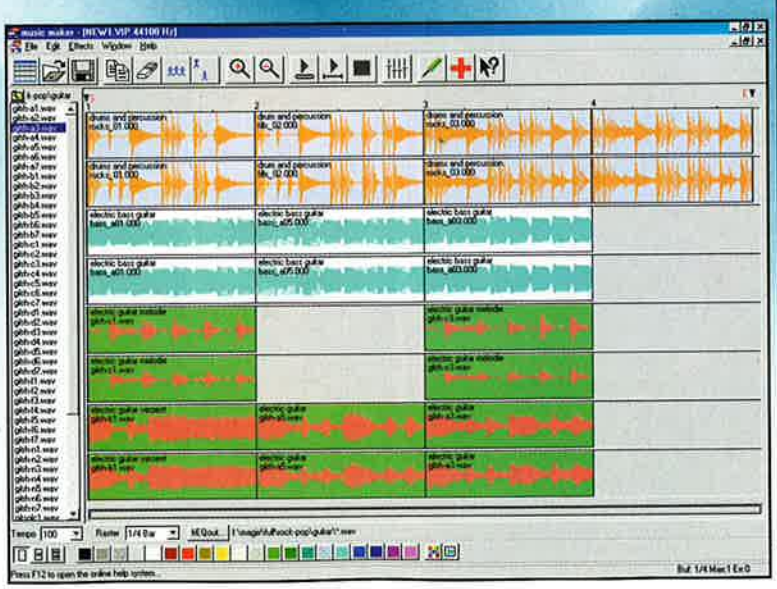
Nie umknęło naszej uwadze, że przez ostatnie lata rozwój mocy obliczeniowej pc'etów znacznie przyczynił się do powstania aplikacji umożliwiających łatwą i szybką realizację amatorskiej muzyki w domowym zaciszu.

elwood

Do tej pory pojawiło się już kilka tego typu programów, na które warto zwrócić uwagę. Zaprezentujemy jeden z najpopularniejszych; chodzi o Magix Music Maker'a, który jak wiele mu podobnych, oparto na tworzeniu muzyki z gotowych, dostarczonych przez producenta zapętlonych sekwencji dźwiękowych, aranżacji znajdujących się na płytach plików wav. Odpowiednio skatalogowane są chyba najprostszym sposobem komponowania utworów. To właśnie na samplach oparty będzie proces tworzenia. W cyklu naszych artykułów postaramy się pokazać Wam, jak budować ciekawe aranżacje, dobierać odpowiednie barwy, nakładać na nie efekty specjalne i mixować wszystko razem.

Wszystkie potrzebne nam próbki dźwiękowe znajdują się na drugim cd-romie. Nagrano ich tam ponad 1000 i pokatalogowano według prędkości odgrywania i przeznaczenia w aranżacji, czyli osobno partie basów, osobno barwy sekcji rytmicznej, wokalu, gitar, etc. Dodatkowo podzielono je w taki sposób, by łatwo było wybierać sample odpowiednie dla danego stylu muzycznego. Osobno zgromadzono sample dla techno, a osobno dla rock'a (tak jest, okazuje się, że na pc możemy tworzyć nie tylko muzykę elektroniczną). Dla ułatwienia, dodaliśmy jedną porcję sampli do cedeka z programem. Następnym razem zaserwujemy kolejną porcję, a za miesiąc - znowu kolejną. Wszystkie sample zostały stworzone przez profesjonalnych muzyków, z wykorzystaniem prawdziwych syntezatorów, gitar i automatów perkusyjnych, oczywiście wysokiej jakości - 44khz/16bit/stereo. Dla tych, którzy słyszą pierwszy raz o samplach, należy się wyjaśnienie, że 'sample' jest plikiem dźwiękowym z cyfrowym zapisem dowolnego dźwięku. Może więc zawierać każdy rodzaj dźwięku, czy to syntetycznego, czy też rzeczywistego. Sampling jest zatem niewyczerpalnym źródłem barw, które będą przez nas wykorzystywane. Jedynym ograniczeniem będzie pamięć naszego komputera. Generalnie w 16 mega pamięci mieści się 100 sekund samplingu, ale dzięki możliwości konwertowania sampla do 22khz/16bit/mono będziemy mogli zmniejszyć objętość próbek czterokrotnie, a więc zmieścimy ich wtedy w pamięci cztery razy więcej - w 16 mega 400 sekund samplingu (szerzej o tym napiszemy nieco później). Budowanie aranżacji odbywać się będzie odpowiednio na czterech lub ośmiu niezależnych ścieżkach, przy czym wykorzystanie jednego sampla nagranego w stereo wymaga użycia dwóch ścieżek jednocześnie. Dodatkowym plusem jest również to, iż wszelkich zmian w komponowanym utworze możemy dokonywać podczas odtwarzania muzyki. Zdaniem producenta jest to program do wszelkiego rodzaju aranżacji. Możemy używać go jako automatu perkusyjnego, akompaniatora do ćwiczeń gry na instrumentach albo mixowania różnych sampli. Mnogość zastosowań i banalna obsługa gwarantuje przednią zabawę, a wszystko to jeszcze przed nami :)

Teraz możemy przyjrzeć się, jak wygląda przykładowo zaaranżowany kawałek z wykorzystaniem Magix'a. Gotowe utwory znajdują się na krążku. Po uruchomieniu Music Maker'a program prosi o ustalenie podstawowych parametrów. Na razie, ich ustawienie możemy pominąć, klikamy ok. Potem w oknie file wybieramy 'load arrangement' i wybieramy np. dem120a.vip. Po załadowaniu utworu, w największym oknie ekranu pojawi się jego graficzny zapis. Dalej wciskamy play i patrzymy, co się dzieje. Warto w tym momencie powiększyć widok przy pomocy ikony lupy. W tym momencie widać wyraźnie w jaki sposób realizowany jest zapis. Okno edycji podzielone jest na tak zwane rastry, które są odpowiednikiem muzycznych taktów. Nagrane sample są takiej długości, by pasowały dokładnie w rastry i dawały się łatwo, rytmicznie zapętlać. Skalę rastru możemy zmieniać w małym okienku poniżej biegnących w czasie odtwarzania wykresów. Możemy zatem zmieniać podziałkę, zamienić ją na przebieg czasu, bądź w ogóle z tego wszystkiego zrezygnować. Oczywiście, do tego powinniśmy jeszcze określić prędkość utworu tak, by długość taktów dopasować do długości sampli. W tym przykładowym kawałku prędkość ustawiona jest na 120bpm (bpm = beats per minut, czyli ilość uderzeń stopy w ciągu minuty). Przyjęło się, że próbki do musikmakera znajdują się w zakresie
tempa od 80 do 180 bpm, ale nie ma przeszkód, by w jednym utworze wykorzystywać sampla różnej prędkości, np. te których tempa są wzajemnymi wielokrotnościami, czyli np. 40-80-160 bpm., gdyż wtedy, w miejsce jednego sampla 80bpm, pasują dokładnie dwa sample 80bpm, więc rytmika będzie się pokrywać. Wszystkie elementy w oknie edycji przesuwamy za pomocą myszy. Wszystko odbywa się w naprawdę banalny sposób. Na ramce każdego z wykresów sampli znajdują się punkty, które symbolizują 5 różnych parametrów z jakimi odegrany zostanie w danym miejscu utworu sample.



Volume - na środku, u góry znajduje się punkt określający głośność odtwarzania, jeśli opuścimy go lewym klawiszem nieco niżej, to dźwięk zostanie odegrany ciszej, odpowiednio zmniejszony zostanie wykres próbki.

Fade in/fade out - punkty na górnej ramce określające czas w jakim sample płynnie zostanie zgłośniony na początku odtwarzania i wyciszony na koncu. Standardowo oba punkty znajdują się na górze, co spowoduje, że nie nastąpią płynne zmiany głośności i sample zostanie odegrany na całej długości z jednakową głośnością.

Start/end sample - dwa punkty, znajdujące się na dolnych rogach ramki, określają miejsca początkowe i końcowe, w przedziale których sample zostanie odtworzony. Daje to zatem, możliwość puszczania dowolnych fragmentów danego sampla, co bardzo przyda się w aranżacjach breakbeat'owych, charakteryzujących się mocno połamaną sekcją rytmiczną.

Z lewej strony ekranu zlokalizowane jest menu, w którym dokonujemy wyboru sampli wykorzystywanych we własnej aranżacji. Klikając lewym klawiszem na dowolnym pliku wav możemy odsłuchać jego zawartość. Jeśli nam odpowiada, po prostu przenosimy taki wav za pomocą myszy na odpowiednie miejsce w edytorze ścieżek. Spróbujcie załadować kilka z nich i wypróbować różne ustawienia parametrów, które opisałem powyżej. Tyle na dziś, w następnym numerze powiem więcej o samej aranżacji naszych nowych kompozycji.

c.d.n ■

Magix PlayR

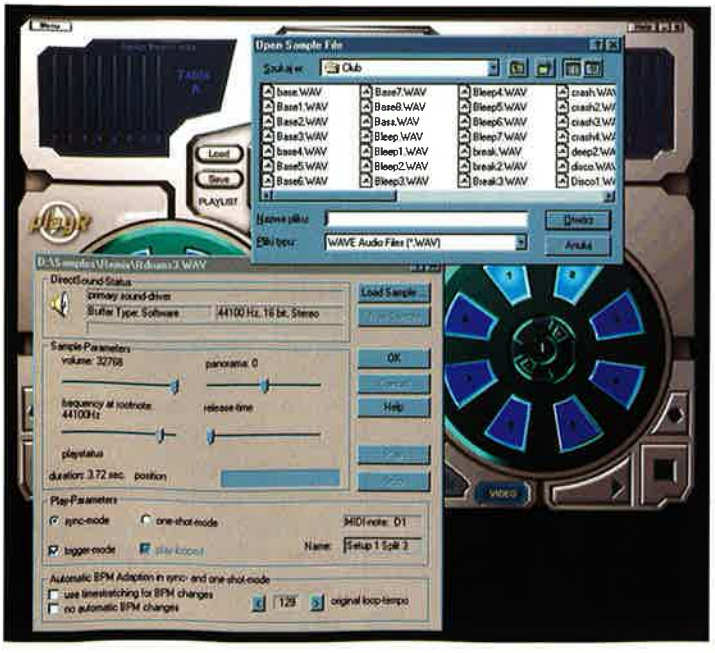
Komputerowy magik

Programy sygnowane przez Magix kilkakrotnie trafiały już na łamy CDA. Wszystkie dotychczasowe aplikacje charakteryzowały się przede wszystkim prostotą, uniwersalnością obsługi i stosunkowo dużymi możliwościami edycyjnymi. Dla niewtajemniczonych przypominam, że Magix koncentruje się na programach umożliwiających samodzielnie tworzenie utworów muzycznych. Oczywiście określenie "samodzielne" nie jest w pełni adekwatne, bowiem użytkownik właściwie "składa" utwór muzyczny z gotowych sampli, czyli próbek dźwiękowych. O tym, jak "składanka" będzie brzmiała, decyduje nie tylko jakość takich próbek, ale również zaawansowanie i uniwersalność narzędzia, które umożliwia tego typu ingerencje. W wypadku programów z serii Magix mamy właśnie do czynienia z wyjątkowo udanymi projektami, które nawet zupełnym laikom pozwalają stworzyć interesujące, profesjonalnie brzmiące utwory. Tak więc do grupy programów: Magix Music Maker V2000, Magix LiveAct V2000 i Magix Music Studio V2000 dołączyła nowa aplikacja Magix PlayR

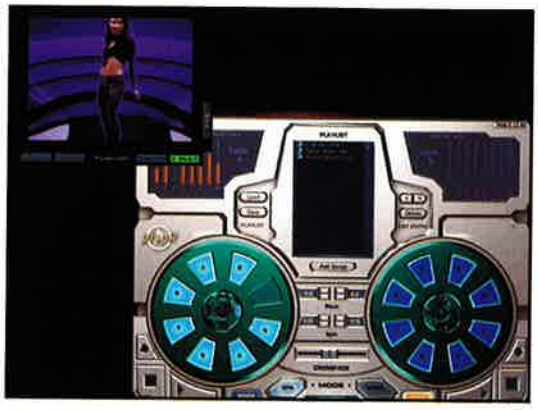
ANDRZEJ SITEK

Magix PlayR jest przede wszystkim stołem mikserskim, który umożliwia jednoczesne miksowanie 16 próbek dźwiękowych i 2 zapisów video. Korzystanie z zapisanych w *.wav próbek jest bardzo proste. Na dwóch okrągłych pulpitach mamy po 8 sektorów, pod które możemy podpiąć dowolne sample (w programie umieszczono około 200 próbek dźwiękowych oraz cztery oparte na nich utwory). W tym momencie wystarczy już jedynie wcisnąć dowolny sektor, by włączyć wybrany dźwięk.

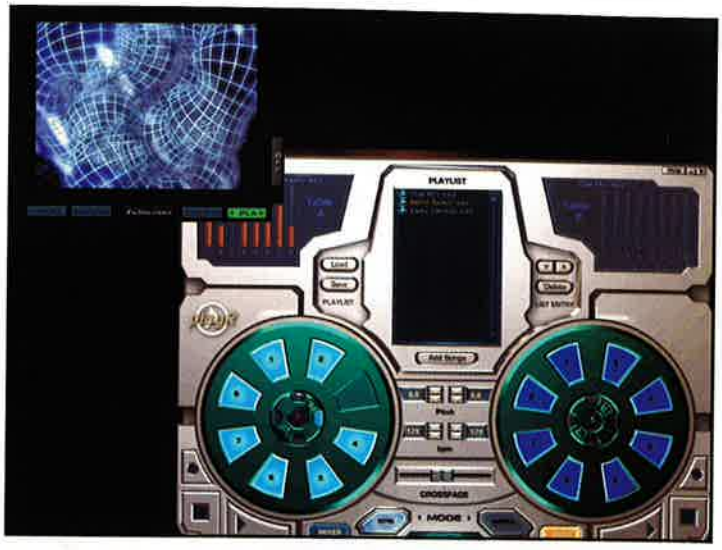
Oczywiście będzie to zapętlona sekwencja o określonej częstotliwości. Za pomocą dostępnych narzędzi możemy praktycznie dowolnie zmodyfikować próbkę dźwiękową, tak aby odpowiadała naszym wymaganiom. Dla zupełnych amatorów przewidziano nawet opcję, dzięki której dźwięki zostaną automatycznie ze sobą zsynchronizowane, chociaż akurat ta funkcja nie zawsze działa sprawnie. Zmiana wartości dźwięku obejmuje nie tylko zmodyfikowanie tempa czy wysokości dźwięku. Na stole mikserskim znajduje się bardzo przydatna opcja crossfade (umożliwia płynne przejście z jednego pulpitu-utworu w inny) oraz potężny panel mixer, gdzie możemy wydobyć praktycznie każde brzmienie z nagranego sampla. Osiem filtrów daje niemal nieograniczone pole do zabawy. Co ważniejsze, dźwięk jest modyfikowany w czasie rzeczywistym, tak więc od razu możemy przekonać się, czy osiągnęliśmy zamierzony efekt. Na głównym pulpicie znajdują się jeszcze trzy podstawowe ikonki umożliwiające odtwarzanie zapisu, zatrzymanie go oraz nagrywanie. Po nagraniu utworu można od razu uruchomić go bezpośrednio z pulpitu. Utwory, które postanowimy zachować, zostaną zapisane na dysku. Playlistę można w każdej chwili otworzyć i uruchomić dowolny plik. W programie



przewidziano dwie opcje: Song i Sample. Funkcja Sample dotyczy opisanych wcześniej możliwości. Song z kolei pozwala skoncentrować się na aranżacji utworu, remixach z playlisty, zbudowaniu multimedialnego show złożonego z obrazu i dźwięku. Obrazy są to zapisane na dysku i odtwarzane teledyski, które stanowią oprawę dla muzyki. Możemy wyświetlać je w trybie okienkowym lub pełnoekranowo. W tym drugim wypadku może się jednak zdarzyć, że zapis filmowy będzie wyświetlany poklatkowo, o ile nie mamy wystarczająco mocnego sprzętu. Filmiki są w formacie *.avi.



Konfiguracja nie ogranicza się jedynie do wczytania własnego filmiku. W programie zamieszczono kilkanaście efektów specjalnych, które umożliwiają bardzo interesujące eksperymenty. Na specjalnym pulpicie edytorskim znajduje się ekran, w którym będziemy mogli podejrzeć efekt naszej zabawy, oraz lista efektów specjalnych. Oczywiście filmy, które opracowano w Magix, można zastąpić własnymi produkcjami. Efekty, które można osiągnąć, koncentrują się na dodaniu do filmów różnorakich efektów wizualnych. Przypomina to nieco wizytę w gabinecie krzywych luster. Różnica polega jednak na tym, że "luster" jest niezwykle dużo, a



dodatkowo możemy dowolnie zmieniać kolorystykę, jasność, kontrast i wiele innych wartości dotyczących obrazu i jego projekcji. Strategia Magix ma na celu maksymalne ułatwienie pracy, odbioru i realizacji własnych pomysłów przy jak najmniejszej komplikacji obsługi aplikacji firmy. Jak dotychczas każdy z produktów firmy doskonale spełnia te założenia, a każdy nowy program jest jeszcze bardziej uniwersalny. Warto w tym miejscu

nadmienić, że Magix nie ogranicza się jedynie do sprzedaży odbiorcy zamkniętego pakietu. Wszystkie aplikacje Magixu są sukcesywnie upgradeowane, a zarejestrowany użytkownika ma szansę dostać kolejne banki sampli, gotowych utworów i wiele innych ciekawych pozycji. Poważne podejście do klienta, a przede wszystkim dopracowanie i możliwości programów Magixu, zapewniają mu stały krąg odbiorców. Najlepiej zresztą samemu zasiąść do stołu i przekonać się, co też potrafi ten nasz "blaszak" i para niskotonowych głośników... ■

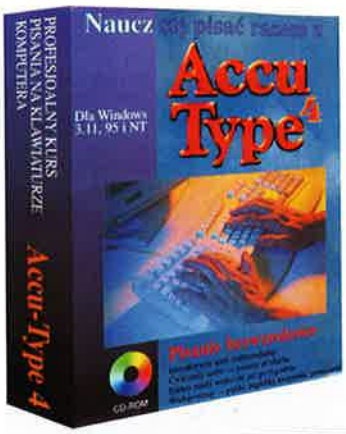
INFO CD-ACTION

Producent: MAGIX Entertainment Corp.
Dystrybutor: EXE tel. 071 3537002
Internet: http://www.magix.com
Wymagania: Windows 95/98/NT, Pentium 200 64 MB RAM, - VGA-(800*600,16 Bit), 4x CD-ROM, 16-Bit-karta dźwiękowa
Cena: 179 zł

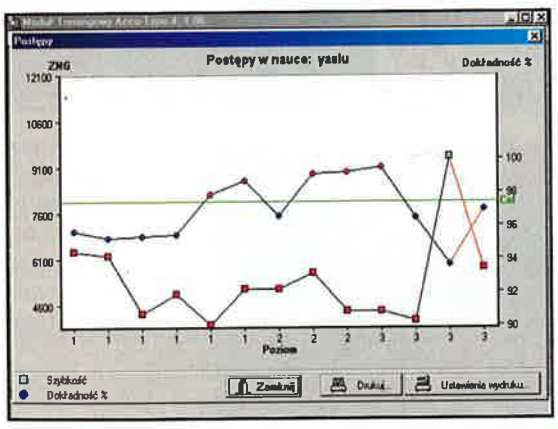
AccuType 4

Programów, które miały mnie nauczyć sprawnego pisania na klawiaturze, widziałem już naprawdę wiele. Nad kilkoma z nich spędziłem sporo czasu i żadnemu z nich nie udało się zmienić moich nawyków. Piszę bezwzrokowo - to znaczy nie patrząc podczas pisania na klawiaturę - i używając maksymalnie czterech palców. Teoretycznie powinno to powodować, że moje pisanie jest bardzo powolne i często się przy tym mylę - jednak tak nie jest. Pomimo to cały czas mam nadzieję, że trafię na program, który nauczy mnie wykorzystywania wszystkich palców - przecież dzięki temu mógłbym pisać jeszcze szybciej. Niestety, większość aplikacji, jakie spotykałem do tej pory, miała przygotowany jakiś zestaw lekcji, które przerabiało się po kolei. Mało który program uwzględniał indywidualny tok nauki i różnice między poszczególnymi uczniami. Teraz jednak na rynku pojawił się program Accu Type 4 - podchodzi on do sprawy nieco inaczej. A jak - przeczytacie niżej.

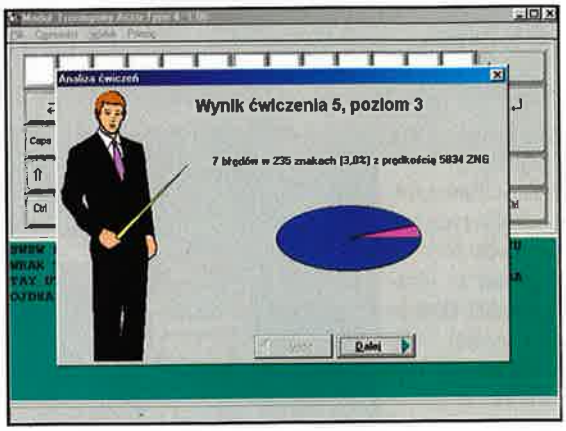
MARCIN SERKIES



Po otworzeniu klasycznej wielkości - całkiem niebrzydkiego - pudełka, znajdujemy w środku instrukcję do programu, ulotkę reklamową i oczywiście płytkę z samą aplikacją. Jako że program ten jest skierowany do użytkowników o różnym stopniu zaawansowania, bardzo ważna jest instrukcja. Nie można jej nic zarzucić - została napisana takim językiem, że z jej zrozumieniem nikt nie powinien mieć problemów. Właściwie to nie trzeba jej czytać - chyba że ktoś instaluje sieciową wersję programu, wtedy trzeba dowiedzieć się kilku istotnych rzeczy. Ale w innym wypadku można przystąpić od razu do instalacji. Ta pozwala nam na zainstalowanie programu w czterech wersjach językowych - polskiej, angielskiej, hiszpańskiej i portugalskiej. Całkiem przydatna rzecz, gdyż nie każdy chce się uczyć pisania akurat po polsku. Zresztą to, jaki język będzie podstawowym w czasie nauki, ma wpływ jedynie na pewne nawyki, jakie wyrabiają się podczas pisania, a nie na samo działanie programu.



Pierwsze uruchomienie po instalacji otwiera nam okno zapoznania się z programem. Dzięki niemu dowiemy się o tym, do czego został stworzony, w jaki sposób będzie próbował uczyć oraz tego, co to właściwie jest klawiatura, jak jest zbudowana itp. Nie mogę powiedzieć, żeby były to informacje nieistotne, ale muszę się przyznać, że nie znalazłem tam niczego, o czym bym już nie wiedział. Jednakże ktoś, kto dopiero zaczyna przygodę z komputerem, może dowiedzieć się kilku ciekawych rzeczy. Nie będzie to jednak trwało wiecznie i prędzej czy później każdy dojdzie do sedna sprawy, czyli modułu służącego do nauki. Ten pozwala nam na wybranie czterech opcji. Właściwie wszystkie służą jednemu celowi, ale realizują to w inny sposób. "Pisanie bezwzrokowe", jak sama nazwa wskazuje, uczy pisania bez patrzenia na klawiaturę - czyli rzeczy niezbędnej do sprawnego posługiwania się nią. "Rozwijanie szybkości" to druga z najważniejszych opcji służących do nauki. Generalnie jest ona przeznaczona dla tych użytkowników, którzy dobrze opanowali pisanie bezwzrokowe, ale chcą popracować nad swoją szybkością.



I to są w sumie najważniejsze części programu. Równie ważne jest to, w jaki sposób są realizowane poszczególne lekcje. Przed rozpoczęciem nauki użytkownik sam ustala, jakie klawisze chce opanować, jak szybko chce (docelowo) pisać, czy komentarze programu mają być milutkie, czy zgryźliwe. Opcji jest całkiem sporo i mają wymierny wpływ na przebieg lekcji. A te przebiegają w sposób - jak by nie patrzeć - klasyczny. W górnej części ekranu pokazany jest widok klawiatury z zaznaczonymi aktualnie ćwiczonymi klawiszami. Obok każdego z nich znajduje się cyferka, dzięki której wiemy, którym palcem przycisnąć dany przycisk. Pod spodem w okienku znajduje się tekst z podświetloną literą, na którą aktualnie czeka program. I w sumie polega to na tym, że użytkownik siedzi i odpowiednim palcem naciska odpowiednie klawisze. Jednak program robi trochę więcej - cały czas zwraca uwagę na to, jak szybko pisze użytkownik, przy jakich klawiszach się myli najczęściej itp. Na podstawie tych danych stwierdza, czy można danego ucznia przepuścić dalej, czy trzeba mu zadać poćwiczyć jakąś konkretną literkę czy kombinację liter. Dzięki takiemu rozwiązaniu uczeń powoli zaczyna dochodzić do perfekcyjnego opanowania klawiszy, a cała reszta, czyli szybkość, przychodzi później, oczywiście dzięki ćwiczeniom.

Z bardzo ważnych cech programu należy wymienić możliwość uczenia się wielu osób - dla każdej z nich jest zakładana osobna kartoteka. Równie istotna - szczególnie dla instytucji typu szkoła - jest możliwość pracy w sieci - program jest wtedy instalowany jedynie na serwerze, dzięki czemu nie zajmuje miejsca na każdym komputerze. W takiej sytuacji bardzo ważna jest możliwość kontrolowania postępów poszczególnych uczniów - do tego służy specjalny moduł o nazwie "administrator", dzięki któremu dowiemy się wszystkiego, co najistotniejsze o wybranym uczniu.

Kończąc mogę jedynie jeszcze raz pochwalić twórców za naprawdę dobry program, mogący wielu osobom pomóc w zdobyciu umiejętności, która staje się coraz ważniejsza przy szukaniu pracy. Pochwalić też należy stosunkowo niską cenę programu dla pojedynczego użytkownika - jest to około 70 złotych, natomiast licencja sieciowa dla ponad 50 stanowisk kosztuje 499 złotych, a placówki edukacyjne mają 10% zniżki. Nie ma się co zastanawiać - to inwestycja, która procentuje. ■

INFO CD-ACTION

Producent:	AccuType Polska
Dystrybutor:	AccuType Polska tel. (081) 7407507
Internet:	http://www.accutech.com.pl
Wymagania:	486/8MB ram/Windows/CD-ROM
Cena:	69 zł

MAGIX music maker V2000

oraz

MAGIX music maker V2000 deLuxe

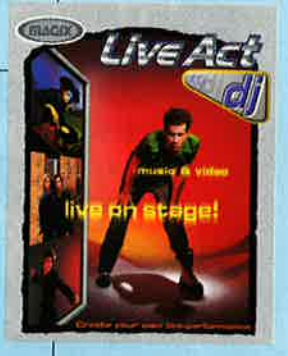
MAGIX dance maker

MAGIX music studio V2000

oraz

MAGIX music studio V2000 deLuxe

MAGIX live act DJ



MAGIX Soundpools - Więcej energii dla waszych MAGIX programów

MAGIX

just more...

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43,
57-350 Kudowa Zdrój, tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

www.magix.net

Wysyłając kartę rejestracyjną nabywasz prawo zakupu programu **"MAGIX dance maker"** w cenie specjalnej.

MAGIX music maker 2.0 - Karta rejestracyjna

Proszę o zarejestrowanie zakupionej wraz z CD-Action wersji programu MAGIX music maker 2.0.

Imię: _____ Nazwisko: _____

ul. _____ Kod: _____ Miasto: _____

E-Mail: _____

Proszę o przesłanie za pobraniem pocztowym programu "MAGIX dance maker" w cenie specjalnej.
Do ceny programu doliczamy 5,50 PLN za koszt wysyłki i pobrania.

Nasz adres: **P.H.U. "MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój**

MultiComp

Polonez

Komputerowa edukacja

MarkSoft, warszawski producent i dystrybutor oprogramowania, wzbogacił swoją ofertę programów edukacyjnych o kolejny tytuł. Polonez: język polski dla każdego to zestaw sześciu programów do nauki języka polskiego, przeznaczony dla uczniów od klasy I szkoły podstawowej aż do matury. Tak w każdym razie reklamuje go producent. Hasło to nie mija się szczególnie z treścią programu, zawartość Poloneza na pewno pretenduje do miejsca wśród programów edukacyjnych. Polonez jest jednak nieco niedopracowany i niezbyt wygodny w użyciu.

ANDRZEJ SITEK

Program jest bezpośrednio uruchamiany z płytki, a raczej musimy sami go sobie uruchomić, bowiem autorun nie istnieje. Wygląda to więc tak, że szukamy wśród kilkunastu plików znajdujących się na płycie tego jednego z rozszerzeniem *.exe. Oczywiście nie jest to wielka niedogodność, jednak dla osób nieobytych z komputerem może stanowić pewną trudność. Innym drobiazgiem, który zwraca uwagę już na początku znajomości z Polonezem, jest plastikowe pudełko, w którym znajduje się sama płytka. Nie ma ono okładki, żadnej wkładki, tak więc jeżeli chcielibyśmy sobie umieścić płytkę w naszej "cyfrowej biblioteczce", musimy sami ją oprawić. To są jednak jedynie małe zastrzeżenia. Uruchamiamy program!

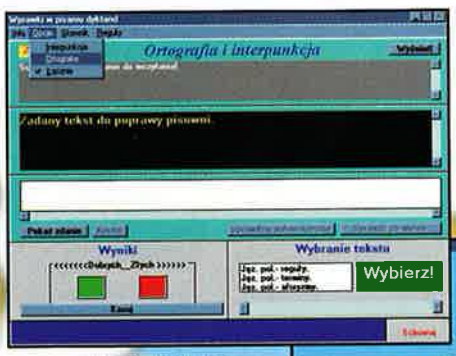
I kolejne zaskoczenie. Jedyna rozdzielczość, w jakiej pracuje, to 480x640. Oczywiście dla większości szkolnych komputerów wyposażonych w procesor 486 DX 2 i 14" monitor to w zupełności wystarczy, ale uruchomienie Poloneza na 17 calowym monitorze i standardowej rozdzielczości 1024x768 sprawia, że program wyświetlany jest jako małe okno, którego nie możemy zmaksymalizować. Jest to kolejne zastrzeżenie, które nie dotyczy przecież bezpośrednio wartości merytorycznej aplikacji. Wspomniane drobiazgi niepokojąco się jednak sumują i pozbawiają użytkownika komfortu, do którego już od długiego czasu przyzwyczaja nas wykonanie większości programów edukacyjnych.

Po uruchomieniu programu trafiamy na pulpit, z poziomu którego dotrzemy do wszystkich sześciu zasadniczych elementów aplikacji. "Wprawki w pisaniu dyktand" to jeden z głównych modułów Poloneza, który pozwala uczniowi sprawdzić swoje umiejętności w zastosowaniu zasad poprawnego pisania tekstów, zgodnie z zasadami ortografii i interpunkcji (uczeń ma możliwość jednoczesnego korzystania z bazy ok. 300 reguł ortograficznych, słownika terminów literackich - 260 terminów, oraz zbioru aforyzmów - ok. 100). Użytkownik ma możliwość opanowania tego materiału niejako mimochodem, przy okazji pracy z programem. Nauka odbywa się na trzech poziomach: ortograficznego zapisu wyrazów, zastosowania zasad interpunkcji i połączenia tych dwóch opcji. Podsumowaniem jego pracy jest statystyka, natomiast wbudowany zegar będzie dla odbiorcy wyznacznikiem biegłości, z jaką opanował zadany materiał. Sprawdzanie wpisanego tekstu może się odbywać na bieżąco lub po zakończeniu pisania. Dodatkowe elementy graficzne (np. nauczyciel, który głosem komentuje zaistniałe zdarzenia) mają urozmaicić pracę najmłodszym użytkownikom programu. Niejako przy okazji należałoby wspomnieć, że próbki dźwiękowe użyte w programie mają słabą jakość (szumy), co nie odnosi się jedynie do kwestii "nauczyciela", ale również nagrań dyktand (22 kHz). Na niewielkich głośniczkach komputerowych nie będzie to miało znaczenia, jeżeli jednak korzystamy ze słuchawek lub nieco lepszego sprzętu, jest znacznie gorzej.

Należałoby jeszcze dodać, że ekran "Wprawek" nie jest szczególnie intuicyjny w obsłudze i początkowo może sprawić pewne problemy. Jeżeli wybierzemy sprawdzanie automatyczne, program rzeczywiście będzie sygnalizował nam błąd, nie dowiemy się jednak, na czym ów błąd będzie polegał, a przecież program przewidziany jest również dla młodszych odbiorców. Nie istnieje opcja, która automatycznie poprawiłaby błąd lub chociaż zaznaczyła miejsce, w którym występuje pomyłka.
Kolejnym elementem pakietu są Dyktanda. Program zawiera ponad 60 dyktand o stopniowanej skali trudności. Istnieje możliwość odsłuchania części lub całości tekstu. Podczas korzystania z Dyktand na pewno często sięgniemy do następnego modułu Poloneza, to jest Vademecum reguł ortograficznych. Znajduje się tu 310 reguł ortograficznych i interpunkcyjnych wraz z przykładami (program dostępny jest także z poziomu Dyktanda i Edytora Ucznia). Warto w tym miejscu dodać, że tabele dotyczące gramatyki zostały przygotowane bardzo rzetelnie, są przejrzyste i czytelne, pozwalają na szybkie zrozumienie problemu i przyswojenie zagadnienia.

Rozbiór logiczny i gramatyczny to kolejny rozdział Poloneza, który pozwala w łatwy sposób opanować i utrwalić wiadomości na temat składni. Znajduje się tutaj podręcznik gramatyki, opracowany w postaci plansz zawierających tablice i grafy. Oprócz funkcji korepetytora, program umożliwia samoocenę wyników przez ucznia. Praca z programem odbywa się metodą konwersatorium, w którym uczestniczy detektyw jako prowadzący sesję i policjantka-asystentka, która ocenia odpowiedź ucznia (służy mu też podpowiedzią w wypadku problemów). Uczeń musi również wybrać odpowiedni wykres (interpretujący graficznie strukturę logiczną zdania). W tym module znajduje się 30 zdań o różnym stopniu trudności. Zawarte w zbiorze ćwiczeń zdania zbudowane są na zasadzie rozwinięcia od wypowiedzenia prostego do wypowiedzenia wielokrotnie złożonego, a zawierają tę samą myśl przewodnią.

Ostatnim elementem Poloneza jest Edytor ucznia. Ma on wielofunkcyjne zastosowanie, może m.in. służyć jako schowek/notatnik do redagowania fragmentu wypowiedzi, może jednocześnie udostępniać na ekranie dwa arkusze redakcyjne, ma bezpośrednio dostęp do słownika terminów literackich itp. Jego podstawowym zadaniem jest umożliwienie uczniowi opanowania form wypowiedzi pisemnych obowiązujących w szkołach. W Edytorze znajdziemy pojęcia i zasady, które zaznajamiają ucznia ze sposobami komponowania wypowiedzi pisemnych, informują o rodzajach błędów językowych (leksykalnych, gramatycznych, frazeologicznych, stylistycznych, ortograficznych, interpunkcyjnych). Podaje on również kryteria oceny wypracowania. Edytor Ucznia zawiera także przykłady i porady odnośnie sporządzania konspektów i pisania typowych wypracowań: charakterystyki, eseju, felietonu, listu, notatki, opisu, opowiadania, podania, pozwu i wielu innych.



Polonez jest programem odrobinę nierównym. Z jednej strony rzetelnie przygotowane materiały dydaktyczne rzeczywiście ułatwiają zrozumienie i rozwijają wiele sprawności polonistycznych. Z drugiej zaś mamy niezbyt przyjazny użytkownikowi interfejs. Obsługa programu nie zawsze jest intuicyjna i, szczególnie młodszym odbiorcom, może sprawiać pewne problemy. Mimo to Polonez wydaje się być dobrą propozycją dla uczącej się młodzieży i jako uzupełnienie zajęć szkolnych może okazać się naprawdę pomocny. Cena pakietu, którą ustalono na 49 złotych, nie wydaje się być wygórowana. Poloneza czas zacząć.... ■

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK Megastore

INFO CD-ACTION

Producent:	Marksoft
Dystrybutor:	Marksoft tel.(022) 6639390
Internet:	http://www.marksoft.com.p
Wymagania:	Procesor 486, 8MB Ram, CDR x 4.
Cena:	49.00 z

Słownik Szkolny: Ekologia

Zielona Szkoła

Zagadnienia dotyczące ekologii szczególnie dziś stają się niezwykle ważne, a solidne podstawy wiedzy dotyczące problematyki, na której koncentruje się ekologia, są po prostu niezbędne. Uświadomienie sobie, że środowisko, w którym żyjemy, determinuje nasze własne życie, jest podstawą, dzięki której stajemy się odpowiedzialni za swoje działania. Wiedza o zagrożeniach, konkretnych problemach naszego świata, jest nam niezbędna, bo tylko w ten sposób dostrzeżemy, jak ważne i istotne są to sprawy.

ANDRZEJ SITEK

Słownik szkolny: Ekologia to kolejny krok ku popularyzacji szeroko rozumianej ekologii. Przeznaczony jest dla uczniów szkoły ogólnokształcącej interesujących się problematyką ekologiczną, a szczególnie dla tych, którzy przystępują do konkursów, olimpiad biologicznych lub egzaminów na wyższe uczelnie.

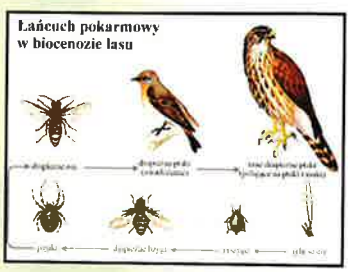
Jednocześnie program spełnia zadania popularyzatorskie, może posłużyć jako przewodnik po zagadnieniach, które bezpośrednio dotyczą ekologii. Ze Słownika mogą również korzystać nauczyciele biologii, a także każdy, kto interesuje się ekologią.

Słownik zawiera ok. 750 haseł ułożonych w porządku alfabetycznym. Po uruchomieniu programu trafiamy na planszę z alfabetem. Pod każdą z liter znajduje się lista haseł, które jej dotyczą. Warto nadmienić, że w tekstach haseł zastosowano odsyłacze działające na zasadzie hipertekstu oraz specjalne mechanizmy ułatwiające wyszukiwanie informacji. Oznacza to, że po wyborze określonego hasła możemy również poszerzyć je lub dotrzeć do kolejnych informacji bezpośrednio związanych z tematem. Np. w wypadku hasła ŁAŃCUCH POKARMOWY, oprócz ogólnego opisu, możemy dotrzeć do kolejnych informacji dotyczących ŁAŃCUCHA SPASANIA i ŁAŃCUCHA DETRYTUSOWEGO, a także obejrzeć wykresy, materiały graficzne i filmowe, np. symboliczny łańcuch pokarmowy w biocenozie lasu (w Słowniku obok tytułów haseł są podawane ich synonimy, definicje, komentarze, klasyfikacje).

Warto w tym miejscu nadmienić, że autorki programu zamieściły w nim nie tylko suche reguły, lecz również bazę ilustracji, schematów, kolorowych fotografii, animacji i filmów video, które uzupełniają tekst i ułatwiają jego zrozumienie, a zarazem sprawiają, że prezentowany materiał staje się znacznie ciekawszy. Wspomniane materiały można obejrzeć docierając do nich poprzez hasło, którego poszukiwaliśmy. Można jednak zawitać bezpośrednio do bazy multimediów, korzystając z belki menu znajdującej się poniżej pulpitu. W dziale Galerie znajdują się cztery tematy: Zdjęcia, Rysunki, Filmy, Interakcje. Materiały są oczywiście ułożone w porządku alfabetycznym. Dodam tylko, że np. zdjęcia można obejrzeć pojedynczo, jak również wybrać opcję projekcji, czyli wszystkie fotografie wyświetlić kolejno w parosekundowych odstępach (nieco za krótkich). Filmy zamieszczone w programie są fragmentami filmów przyrodniczych, jednak postarano się, aby były to pełne sekwencje, a nie wyrwane, wycięte motywy. Prezentacje filmowe mają ponadto moduł, który umożliwia ich przewijanie i ponowne odtwarzanie. Zarówno ilustracje, filmy, jak i animacje są dobrej jakości, nie można im niczego zarzucić od strony technicznej. Nie inaczej jest zresztą z opracowaniem merytorycznym programu, a raczej zawartych w nim wiadomości. W Słowniku dokonano doboru haseł w sposób umożliwiający przedstawienie pełnego obrazu problemów będących przedmiotem ekologii; uwzględniono terminy również z innych dziedzin biologii i innych dyscyplin naukowych, których zastosowanie było niezbędne przy wyjaśnianiu haseł dotyczących problemów ekologicznych. Przy lekturze Słownika należy mieć na uwadze fakt, że wielu terminom stosowanym w ekologii różni autorzy nadają odmienne znaczenie.

Doświadczenie pedagogiczne autorek upoważniło je do wprowadzenia pewnych uproszczeń w wyjaśnianiu haseł, a liczne przykłady występowania omawianych zjawisk w przyrodzie powinny umożliwić uczniom poprawne ich zrozumienie.

W katalogu Galerie znajduje się jeszcze ciekawy moduł: Interakcje, który zmusza odbiorcę do współdziałania z programem, co utrwala pozyskaną wiedzę. Jeżeli np. wybierzemy interakcję zatytułowaną Albedo, będziemy mogli lepiej zrozumieć i zapamiętać fakt, że powierzchnia ziemi w różnym stopniu odbija promieniowanie w zależności od tego, czy i czym jest porośnięta. Mamy do dyspozycji sześć sytuacji: pokrywę śnieżną, jasny piasek (np. pustynię czy wydmy), roślinność trawiastą, las liściasty, las iglasty i odsłoniętą, ciemną, wilgotną glebę. Wskazanie myszką odpowiedniego fragmentu i naciśnięcie jej przycisku powoduje uruchomienie animacji, przedstawiającej za pomocą różnej grubości strzałek proporcję promieniowania odbitego do padającego.



Wyłączenie danej animacji następuje po ponownym wskazaniu myszką fragmentu i naciśnięciu jej przycisku. Równocześnie mogą działać animacje dotyczące kilku (także wszystkich) sytuacji. Interakcje znakomicie uzupełniają zawartość Słownika, chociaż mogłoby być ich nieco więcej.

Słownik szkolny: Ekologia jest prostym, bardzo funkcjonalnym w obsłudze, lecz przede wszystkim wartościowym programem koncentrującym się na zagadnieniach ekologii. Spora baza danych, dotycząca właściwie wszystkich głównych nurtów i zagadnień tematycznych, została oprawiona w wygodny interfejs użytkownika i okraszona masą obrazów oraz filmów. Należałoby jeszcze nadmienić, że Słownik uzyskał również pozytywne oceny recenzentów: mgr Anny Marchlewskiej, prof. dr hab. Andrzeja Myrszy i doc. dr hab. Aleksandra Wasilewskiego. Dla osób interesujących się tematem program komputerowy będzie na pewno cennym uzupełnieniem wersji książkowej, a niska cena pakietu dodatkowym jego atutem. ■

Program do testów udostępnili wrocławski EMPIK Megastore

Co to jest ekologia

Problemy, którymi zajmuje się ekologia, dotyczą w mniejszym lub większym stopniu każdego człowieka. Od dłuższego czasu mówi się w Polsce i wielu krajach świata o kryzysie ekologicznym, wynikającym z szybkiego wzrostu demograficznego, wyczerpywania się zasobów środowiska naturalnego oraz zanieczyszczenia gleby, wody, atmosfery. Zagadnienia ekologiczne są poruszane w codziennej prasie, radiu, telewizji. Używa się wielu terminów i pojęć, które dla przeciętnego odbiorcy są często niezrozumiałe. Ponadto bardzo często ekologia jest utożsamiana z ochroną środowiska. Trzeba jednak jasno i jednoznacznie powiedzieć, że ekologia nie jest ani nauką o zanieczyszczeniach, ani nauką o ochronie środowiska, ani nauką o zagładzie biosfery. Ekologia stanowi naukową podstawę ochrony środowiska, gdyż wyjaśniając związki i zależności istniejące w przyrodzie, umożliwia lepsze zrozumienie jej funkcjonowania i ułatwia podejmowanie racjonalnych działań na rzecz jej ochrony.

INFO CD-ACTION

Producent:	Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
Dystrybutor:	WSiP
Internet:	http://www.wsip.com.pl
Wymagania:	486 16 MB RAM, Windows 95
Cena:	49.00 zł

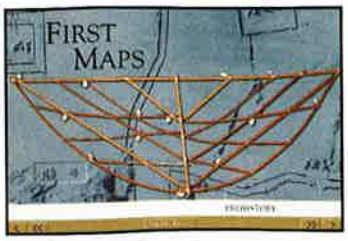
National Geographic Maps

Świat w kawałkach

Wydaje się oczywiste, że komputer nie jest tylko maszynką do gier. Ale patrząc na wybór dostępnego na rynku oprogramowania można już tą pewność stracić. Owszem, jeśli chodzi o programy wykorzystywane zawodowo narzekać nie można, ale przecież komputer to chyba nie tylko dwa przeciwległe światy pracy i zabawy... A jednak, poza nauką (ograniczoną przy tym głównie do języków obcych lub programów dla najmłodszych), tudzież multimedialnymi encyklopediami, zbyt wielkiego wyboru niestety nie ma. Aż smutno się robi, gdy do redakcji trafia program w rodzaju Map...

ALEXANDER OLSZEWSKI

Cóż, na tak zwanym w dawnych czasach "zgniłym kapitalistycznym zachodzie" oznaczającym w większości przypadków kraj za Wielką Wodą, komputer jest już sprzętem powszechnym i znaleźć można "dla niego" praktycznie wszystko. Nie powinien więc dziwić tytuł, którego podstawą jest zbiór map publikowanych w czasopiśmie National Geographic. A jednak...



Zanim jednak przejdę do jego opisu pozwolę sobie na mały wstęp o samym wydawcy.

Co oznacza marka National Geographic wiedzą chyba wszyscy miłośnicy przyrody, geografii czy natury. Nawet zwykli zjadacze chleba, o ile mają tylko dostęp do telewizji kablowej czy anteny satelitarnej, mieli bardzo duże szanse na bliższy z nią kontakt, bowiem National Geographic Channel jest w końcu kanałem dość popularnym. Cechą wspólną wszelkich

przejawów działalności tego towarzystwa (bo logo, czyli żółty prostokąt, należy do National Geographic Society) jest zawsze jak najbardziej naturalne i dokładne pokazanie otaczającej nas rzeczywistości - zarówno jeśli chodzi o fotografie, opisy, czy reportaże - jak i wydawane przez towarzystwo mapy, które w postaci elektronicznej wylądowały ostatnio na srebrnych krążkach, a te ostatnie trafiły do nas. To, co robi z początku wrażenie największe - a w dodatku nawet przed otworzeniem pudełka - to rozmach, z jakim ten tytuł został potraktowany. Na ośmiu srebrnych krążkach zebrano bowiem wszystkie rozkładane mapy, jakie pojawiły się na łamach National Geographic Magazine, począwszy od pierwszego jego numeru. Czyli w ciągu ostatnich 109 lat! Wystarczy zadać sobie pytanie, ile naszych rodzimych bibliotek może się podobnym archiwum pochwalić, nie wymagając przy tym tytułów naukowych od chętnych do ich przeglądnięcia... A tutaj idąc do sklepu i biorąc rzeczony program (o ile można to jeszcze nazwać programem...) do koszyka, otrzymujemy bez zbędnego zachodu ponad pięćset map z najbardziej znanego periodyku o tematyce przyrodniczej. W dodatku możemy je sobie dowolnie przeglądać, powiększać, zmniejszać, ba, nawet drukować i to w dowolnym powiększeniu! Co to oznacza, wyjaśniać chyba nie trzeba - dzięki możliwości druku kolorowego (a oferują to przecież praktycznie wszystkie współczesne drukarki atramentowe) nie ma żadnych przeciwwskazań do stania się posiadaczem niemal oryginalnej (stopień zgodności z oryginałem zależy bowiem od możliwości posiadanej drukarki oraz biegłości w ewentualnym sklejaniu poszczególnych arkuszy w jedną całość - ale to przecież winą pakietu nie jest) mapy Europy z początków wieku. Ponieważ map jest ponad pół tysiąca, więc nasze dzieło dotyczyć może każdego praktycznie zakątka naszego globu! Zresztą nie tylko globu, bo na przestrzeni wieku na łamach magazynu kilkakrotnie publikowano również mapy nieba, czy najbliższych nam planet...

Nawet, jeśli ktoś szuka jedynie pomysłu na niebanalne przyozdobienie ściany, powinien być więcej niż zadowolony. Tym bardziej, że nie ma także najmniejszych problemów z eksportem całej mapy lub jej wycinka do innych programów, dzięki czemu ze zgromadzonymi tutaj danymi możemy zrobić dokładnie wszystko i to bez obaw, że zniszczymy bardzo cenną pozycję zbiorów naszej wypożyczalni (a właściwie czytelni, bo nie sądzę, by ktoś chciał takie cudo wypożyczyć do domu)!

Na pakiet składają się jednak nie tylko same mapy, choć są one bez wątpienia najbardziej wartościowym jego składnikiem, sprawiającym, że byłaby to dla szkolnych bibliotek, gdyby nie bariera sprzętowo-językowa (choć w przypadku sprzętu większe znaczenie ma samo jego istnienie niż konfiguracja, bo wymagania samego programu są na obecne warunki co najmniej przystępne), pozycja obowiązkowa. Prócz nich na krążkach znalazło się bowiem również miejsce i dla kilku multimedialnych prezentacji, będących przy samodzielnym zapoznawaniu się z tytułem kąskiem równie smakowitym.

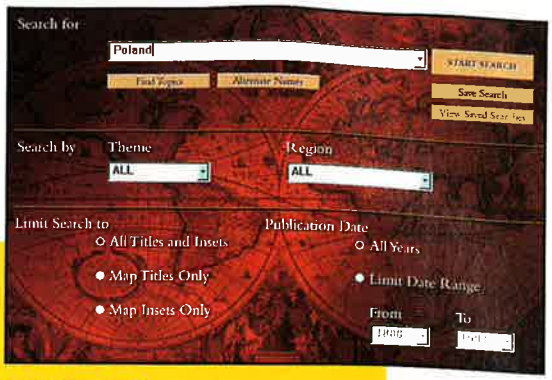
Przy ich pomocy, w bardzo przystępny sposób, pokazano na przykład kolejne kroki ewolucji w przygotowywaniu map - poczynając od tych najprostszych (i najstarszych), tworzonych z patyczków, poprzez wyryte w kamieniu, namalowane na papirusie, aż do współczesności i zaprzęgniętych do pracy przy ich przetwarzaniu komputerów. Ktoś może wprawdzie, całkiem zresztą słusznie, stwierdzić, że tego samego można się przecież nauczyć na lekcjach geografii, ale przecież nie każdy musi te lekcje pamiętać... Nie bez znaczenia jest także fakt, że te krótkie wykłady są bardzo dobrze zilustrowane, a z tym już w naszych szkołach najlepiej niestety nie jest.

Z innych ciekawych "wycieczek" warto także wymienić ilustrowaną mapami historię Europy czy wojen wieku dwudziestego - które, przynajmniej mapy, zainteresować mogą przecież nie tylko geografów, ale i historyków.

Wszystko to razem sprawia bardzo pozytywne wrażenie, ale trzeba przecież pamiętać, że poza możliwością dowolnej zabawy z mapami ich przeniesienie na ekran komputera ma jeszcze jedną, bardzo duża zaletę. Jest nią oczywiście dużo lepszy sposób wyszukiwania interesujących nas danych - jakby w końcu nie było samo zeskanowanie map to jeszcze nie powód, by się nad tym tytułem rozwodzić. A dzięki dobremu indeksowi, wyszukanie jakiegoś miejsca na mapie większych problemów nie sprawia - wystarczy je w odpowiednim miejscu wpisać, ewentualnie zawęzić obszar poszukiwań (zarówno do obszaru geograficznego, jak i przedziału historycznego) i otrzymujemy listę map, na których interesujące nas miejsce zostało uwzględnione!
Wszystkich, którym w tym miejscu zaświecą się oczy (super-dokładna mapa całego świata wraz z indeksem uwzględniającym najmniejszy nawet Pipidówek) muszę jednak nieco ostudzić. Indeks nie uwzględnia bowiem wszystkiego, co się na mapach znajduje, a jedynie rzeczy największe, pokroju dajmy na to państw w przypadku mapy całej Europy. Można to oczywiście poczytać za wielką wadę tego wydawnictwa, ale wystarczy odrobina zdrowego rozsądku, by takie ograniczenie wydało się oczywiste. Proszę bowiem spojrzeć na dokładność pierwszej lepszej mapy i spróbować policzyć choćby część ze znajdujących się na niej nazw...

Szczegółów na mapach jest bowiem aż za dużo - praktycznie nie ma czegoś takiego jak niewykorzystane miejsce, choć z drugiej strony nie ma także mowy o braku przejrzystości - a po pomnożeniu ich liczby przez pięćset z kawałkiem, bo tyle w końcu mamy map, wyszłoby coś tak dużego, że musiano by dodać jeszcze przynajmniej jeden krążek na sam system indeksowy! Nie należy także zapominać, że zgodnie z informacjami producenta National Geographic Maps jest jedynie zbiorem map z wydania papierowego, więc ograniczenia systemu wyszukiwawczego raczej ciężko zakwalifikować do kategorii "wady", a raczej do "życzenia". Zresztą samo nawet stworzenie takiego indeksu wymagałoby wielkiego nakładu pracy i odbiłoby się bardzo niekorzystnie na ostatecznej cenie pakietu, która obecnie jest i dla nas całkiem przystępna...

Ostateczna ocena jest więc jak najbardziej pozytywna. Jedynym mankamentem może być duża liczba dysków i związana z nią konieczność ich przekładania (choć dzięki sensownemu rozmieszczeniu danych przy przeglądaniu materiału z jednego obszaru, konieczność zmiany dysków ograniczona została do minimum - mi się to w każdym razie nie zdarzyło) oraz niemożność powiększenia głównego okienka programu, które ma niezbyt obecnie popularną wielkość 640 na 480. Na szczęście same mapy można już bez problemów przeglądać na pełnym ekranie, więc w praktyce ograniczenie to ma znaczenie jedynie przy oglądaniu filmów - ponieważ jednak większość informacji podawana jest w formie graficzno-mówionej, więc i tutaj zbyt dokuczliwe



to nie jest. Nie zmienia to jednak faktu, że pierwsze wrażenie nie zawsze należy do tych najprzyjemniejszych - w końcu obawa o czytelność map (na szczęście płonna) jest jak najbardziej uzasadniona! Wypada mieć jedynie nadzieję, że w kolejnej wersji także i okienko początkowe nie będzie miało oporów przed wypełnieniem całego ekranu. Zresztą osobiście z kolejną wersją wiążę jeszcze jedno - że będzie ona dostępna także i na krążku DVD. Na razie, nie jest to może format zbyt popularny, ale przecież wygoda związana z możliwością umieszczenia wszystkich danych na jednej jedynie płycie jest przecież oczywista! Tym bardziej że przy ciągle spadających cenach różnica między odtwarzaczami zwykłych CD-ROMów, a płyt DVD-ROM jest coraz mniejsza. Nie są to jednak wystarczające powody, by kupno rzeczonego pakietu odłożyć na przyszłość - w końcu główny jego składnik jest jakościowo bez zarzutu, a drobne niedogodności są niczym wobec wartości zawartego na krążkach materiału. Dlatego też mogę go wszystkim miłośnikom geografii polecić z sumieniem czystym w stu procentach. Jest to bowiem pozycja po prostu żelazna. ■

Program do testów udostępnił wrocławski EMPIK Megastore

INFO CD-ACTION

Producent:	National Geographic Interactive
Dystrybutor:	Mindscape
Internet:	http://ww.nationalgeographic.com
Wymagania:	Win 95/98, 486 66MHz, 16MB RAM, karta graficzna wyświetlająca 256 kolorów, karta muz, CD-ROM x2
Cena:	250 zł

Czy potrafisz to naprawić?

Komputerowe pogotowie

Trzymając plastry w pogotowiu, CD-Action prezentuje szybki kurs pierwszej pomocy, który pozwoli utrzymać Twój komputer w najlepszym zdrowiu.

Pecety zawieszają się często. Być może już to zauważyłeś. Czy nie jest dziwne, że trzeba kupić jednego z nich, aby się o tym przekonać? Komputery prawie nigdy nie psują się w telewizji, czy w kinie. Nikt nigdy nie powiedział Jean-Luc Picardowi, że Enterprise nie może opuścić orbity ze względu na "Błąd Ochrony w pliku ANTYMATERIA.DLL". Komputery na srebrnym ekranie są zawsze szybkie, łatwe w obsłudze i pozbawione błędów - pewny znak, że nikt związany z produkcją filmów nigdy nie używał peceta.

Twój nowy, błyszczący komputer nie zacznie się dziwnie zachowywać od razu. O nie! Jest na to zbyt przebiegły ...

Oczywiście, kiedy dostaniesz swój nowy, błyszczący komputer nie zacznie się on dziwnie zachowywać od razu. O nie! Jest na to zdecydowanie zbyt sprytny. Uśpiony w błędnym poczuciu bezpieczeństwa przez szybkość i niewyobrażalnie duży twardy dysk, instalujesz kolejne programy, nowy sprzęt, zmieniasz sterowniki ...
I wtedy, kiedy się tego najmniej spodziewasz, te wredne gremliny atakują. Odinstalujesz jeden program i nagle okazuje się, że pozostałe nie chcą działać. Próbujesz je przeinstalować, ale nie możesz. Twoja przeglądarka wysypuje się, gdy próbujesz odwiedzić swoją ulubioną stronę WWW, mimo tego że jesteś pewien, iż kiedyś działała. Jak można sprawić, aby wszystko wróciło do stanu pierwotnego?
Oto jak - zapoznając się z naszym kursem pierwszej pomocy w zapobieganiu komputerowym kłopotom.

1. Zawieszenia

Jak BMW w rękach wyjątkowo pijanego kierowcy, twój komputer się rozbije. Raczej wcześniej niż później. I stanie w płomieniach. Może.

Co może się zdarzyć

"Zawieszenie" jest bardzo szerokim określeniem, opisującym całą mnogość problemów. Zazwyczaj, próbując coś zrobić, otrzymasz zaszyfrowany komunikat, a aplikacja się zamknie. Innym razem, program może po prostu przestać reagować na klawiaturę i myszkę. W naprawdę widowiskowych przypadkach, zawieszenie może także dotknąć całe Windows, albo kompletnie zamrozić cały system, albo wyrzucając niebieski ekran śmierci. Jedyną rzeczą, którą można wtedy zrobić jest ponowne uruchomienie komputera i przecierpienie komunikatów, że Twój komputer nie został poprawnie wyłączony. Oprogramowanie, co? Jak można go nie kochać?

Pierwsza pomoc

Więc Twoja aplikacja się zawiesiła? I na ekranie monitora jest komunikat o błędzie? Zapisz go na kartce. Być może go nie rozumiesz, ale inni - mogą. Jeżeli okienko zawiera przycisk Szczegóły, wciśnij go i zanotuj także te informacje. Niekoniecznie wszystkie liczby, ale obowiązkowo główną treść komunikatu: "Mój Program.exe spowodował Straszliwy błąd w Bardzo Ważnym.dll". Albo coś w tym stylu.
Teraz spróbuj uruchomić aplikację raz jeszcze i zrobić dokładnie to samo, co poprzednio. Jeśli zawiesi się, ponownie uruchom komputer i spróbuj znowu. Wciąż to samo? W takim razie musisz dokładnie przyjrzeć się temu, co robisz i co, jeżeli w ogóle, mówi komunikat. Na przykład, jeżeli błąd pojawia się przy każdej próbie otwarcia konkretnego pliku na dysku, być może właśnie ten zbiór jest uszkodzony.
Poeksperymentuj trochę z programem, a może znajdziesz jakiś sposób na obejście tego.
Możliwe, że problemy są spowodowane przez konflikt z inną aplikacją, która działa w tle. Zrestartuj system i gdy będzie się uruchamiał, trzymaj wciśnięty klawisz Shift. W ten sposób nie zostaną odpalone programy z folderu Autostart. Zamknij wszystko inne, co zazwyczaj uruchamiasz i spróbuj raz jeszcze.
Jeżeli chcesz ponownie zainstalować program, nie rób tego od razu. Najpierw skopiuj w bezpieczne miejsce wszystkie kluczowe dokumenty. Następnie odinstaluj aplikację i usuń ręcznie pozostałości (nie uwierzysz, jak wiele zostaje po procesie deinstalacji) i w końcu zainstaluj wszystko od nowa.

Środki zachowawcze

Oprogramowanie będzie się zawieszać od czasu do czasu - a to jakiś błąd, a to konflikt, którego nie jesteś w stanie rozwiązać. Można jednak wiele zrobić, aby zminimalizować takie problemy...

1. Kasuj dane z folderu tymczasowego (C:\WINDOWS\TEMP). Nie czekaj na pojawienie się kłopotów.

2. Miej oko na miejsce na dysku. Windows może zachowywać się dziwnie, jeżeli ma do dyspozycji mniej niż 100 MB wolnego.
3. Nie uruchamiaj jednocześnie więcej aplikacji niż jest to potrzebne. Przejrzyj swój folder Autostart i przemyśl, czy na pewno wszystko musi tam być.
4. Uaktualniaj swoje aplikacje. Jeżeli pojawia się nowsza wersja, sprawdź, czy zawiera ona jakieś poprawki błędów. Jeżeli tak, na pewno warto ją zainstalować.
5. Sprawdzaj też listy błędów, na przykład poprzez odwiedzanie stron takich, jak www.bugnet.com
6. Co jakiś czas, uruchamiaj oprogramowanie do sprawdzanie dysku (np. ScanDisk). Pozwoli to znaleźć błędy, zanim staną się groźne.
7. Jeżeli krytyczny błąd pojawi się w jednej aplikacji, inne mogą na tym również ucierpieć. Najlepiej w takiej sytuacji zapisać wszystkie dane i ponownie uruchomić komputer.

2. Zepsute okna

Oczywiście są tacy, którzy twierdzą, że po pierwsze jeszcze nikomu nie udało się naprawić samego Windows, ale można zrobić co nieco, aby usprawnić jego pracę.

Co może się zdarzyć

Siadasz przy swoim pececie, pragnąc odpalić swoją ulubioną grę lub odwiedzić jakąś ciekawą stronę WWW. Włączasz komputer i w czasie, gdy wszystko się uruchamia, gapisz się ślepo przez okno. Odwracając z powrotem głowę, spodziewasz się zobaczyć znajomy pulpit systemu, ale nic z tego. Jeżeli masz szczęście, zobaczysz komunikat o błędzie, ale równie dobrze Twój komputer po prostu nie chce ruszyć. Czy można coś z tym zrobić?

Pierwsza pomoc

Po pierwsze, wyłącz wszystko (nie wystarczy zwykły restart). Sprawdź, czy wszystkie kable z tyłu obudowy dobrze siedzą w swoich gniazdach i wszelkie urządzenia zewnętrzne, jak napęd ZIP, są włączone i działają. Teraz włącz z powrotem komputer i patrz co się dzieje. Jak wiele ze zwykłej procedury startowej widzisz?
Pusty ekran może oznaczać problem ze sprzętem. Sprawdź, czy zarówno komputer, jak i monitor mają poprawnie podłączone kable zasilające. Wyłącz system, odepnij wszystkie przewody, oprócz zasilającego i monitora (tak, również klawiaturę). Włącz komputer ponownie i zobacz, czy coś się zmieniło.
Pecet może zacząć startować, ale nie dojdzie do przekazania kontroli systemowi operacyjnemu. Jak poprzednio, spróbuj odłączyć wszystko. Możesz też sprawdzić ustawienia BIOSu, ale nie zmieniaj niczego bez zanotowania na kartce oryginalnych wartości.

Być może komputer uruchamia tylko część DOS, a nie przechodzi do interfejsu graficznego. Wpisz WIN i wciśnij enter. Jeżeli to zadziała, to sprawdź, czy w pliku c:\msdos.sys, w sekcji [Options] znajduje się linia BootGUI=1.
A może problem pojawia się już w trakcie ładowania Windows. Spróbuj uruchomić Tryb awaryjny. Kiedy na ekranie ukaże się napis Uruchamianie systemu Windows 9x, wciśnij F8 i wybierz Tryb awaryjny z menu, które się pojawi.

Jeżeli błąd, znajduje się w programie Explorer.exe, spróbuj z trybu DOS otworzyć plik \Windows\System.ini. Znajdź linię SHELL=, a następnie zmień ją na SHELL=WINFILE.EXE. Jednak ta metoda powinna być ostatecznością, gdyż Menedżer Plików (interfejs Windows 3.1) nie obsługuje poprawnie długich nazw plików. Usuń te ustawienia tak szybko, jak to tylko możliwe.

Środki zachowawcze

Więc chciałbyś uniknąć najgorszego z możliwych zawieszeń? W takim razie jest kilka rzeczy do zrobienia i zasad do przestrzegania.
1. Przygotuj dyskietkę startową z paska Dysk Startowy w aplecie Dodaj/Usuń Programy z Panelu Sterowania. To umożliwi Ci, przynajmniej, uruchomienie systemu z dyskietki. W Windows 95 będziesz musiał także ręcznie dodać

Ochrona przed zawieszaniem

Programy chroniące przed zawieszaniem się systemu mają za zadanie uczynić system bardziej stabilnym, ograniczyć liczbę zawieszeń i zmniejszyć następstwa tych, które się wydarzą.

Najczęstszym podejściem, jakie oferują tego typu aplikacje, jest dokładne przeskanowanie całego systemu w poszukiwaniu ustawień, które mogą być powodem kłopotów. Innym sposobem jest praca w tle i szybkie wykrywanie zawieszeń. Jeżeli się jakieś zdarzy, można jeszcze część rzeczy uratować i kontynuować pracę. Wszystko to brzmi świetnie ... i czasami takie jest. Tego typu pakiety są bardzo dobre do sprawdzania niezgodności w przypisaniach plików i skrótów. Potrafią one też zapobiec pewnej części zawieszeń systemu. Jednak na rynku funkcjonuje tak wiele, rozmaitych aplikacji, że nie można wiedzieć o nich wszystkich. Ochrona rzadko sprawdza się w przypadku najbardziej złożonych problemów (tam gdzie jest najbardziej potrzebna, oczywiście) i nie jest rzeczą nieznaną, że tego typu programy same często powodują kłopoty.

W sumie, właściwie nie warto instalować programów chroniących system przed zawieszeniami, ale z czystej ciekawości można sprawdzić, jak dobrze poradzą sobie z Twoim systemem.

CrashGuard działa cały czas w tle. Jeżeli (gdy!) pojawi się problem, wkracza do akcji i próbuje uratować, co się da.

Norton CrashGuard 4.0
Symantec
www.symantec.com

CrashGuard przechwytuje zawieszenia i pomaga w kontynuowaniu pracy, po takim zdarzeniu. Kluczem jest technologia VitalSafe, która współdziała z niektórymi programami (Office, Photoshop, Quicken i wiele innych), pozwalając zapisać otwarte dokumenty, jeżeli wbudowane mechanizmy ochrony nie zadziałają

First Aid 2000 naprawia problemy i przygotowuje komputer do bezpiecznego wejścia w rok 2000.

First Aid 2000
Network Associates
www.mcafee.com

First Aid (pierwsza pomoc) podchodzi do kwestii nieco bardziej analitycznie. Skanuje cały system w poszukiwaniu jednego z tysięcy znanych problemów. Program jest prosty w obsłudze i nie zarzuci Cię skomplikowanym żargonem. Jeżeli popełni się jakiś błąd podczas jego używania, pozwala on cofnąć wszelkie dokonane zmiany.

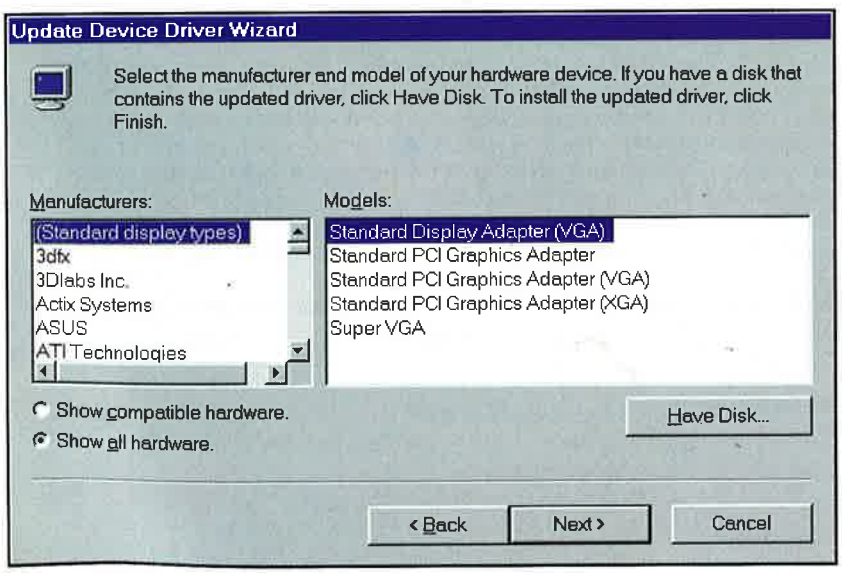
sterowniki napędu CD-ROM, więc sprawdź dokumentację, jeżeli potrzebujesz szczegółów. Nie zapomnij przetestować, czy możesz wystartować system z dyskietki, posiadając dostęp do twardego dysku i CD-ROM.
2. Naucz się podstaw systemu DOS. Nie obawiaj się, nie musisz być ekspertem. Po prostu, pomocna może być umiejętność zmienienia katalogu (komenda CD), obejrzenia jego zawartości (DIR), edycji zbioru tekstowego (EDIT), czy skopiowania pliku (COPY).
3. Poczynając od Windows 95, znaczna część ustawień systemowych znajduje się w Rejestrze Windows. Jeżeli ten plik zostanie uszkodzony, możesz być w poważnych tarapatach. Wszystkie szczegóły umieszczono w dwóch ukrytych plikach - SYSTEM.DAT i USER.DAT, które znajdują się w katalogu \Windows. Dobrym pomysłem jest częste tworzenie ich kopii bezpieczeństwa. Można to robić ręcznie lub za pomocą różnego rodzaju darmowych programów.
4. Niech nie kusi Cię możliwość edycji Rejestru, chyba że dokładnie wiesz, co robisz. A właściwie, nawet wtedy.

Co może się zdarzyć

Jakby Twój pecet nie miał dość problemów do rozwiązywania, niektórzy ludzie piszą wredne programy, których zadaniem jest spowodowanie jeszcze większych zniszczeń. Wirus dołącza się do jakiegoś kodu wykonywalnego w Twoim systemie, aby mieć pewność, że będziesz go uruchamiał często. Kiedy zaatakuje, nie można być pewnym, co zrobi. Poczynając od wyświetlenia dziwnego komunikatu, aż po skasowanie części (lub nawet wszystkich) plików z twardego dysku. Siostro, antybiotyk ...

Pierwsza pomoc

Masz wirusa? To może być poważne, ale nie panikuj. Powtórne formatowanie twardego dysku i zaczynanie wszystkiego od początku nie dość, że jest bardzo czasochłonne, to na dodatek może nie usunąć mikroba. Możliwe, że wcale nie masz wirusa. Nawet dobre programy, czasami ogłaszają fałszywe alarmy. Spróbuj uruchomić inny pakiet, aby potwierdzić diagnozę. W trakcie staraj się nic nie robić na Twoim (być może) zainfekowanym komputerze. Za każdym razem, gdy coś uruchamiasz, ryzykujesz zwiększenie szkód. No i oczywiście nie rozdawaj żadnych plików. Poinformuj o zdarzeniu wszystkie osoby, które mogły mieć styczność z zarażonymi zbiorami z Twojego komputera, aby mogły sprawdzić, czy również mają problem.



Przełączanie na standardowy tryb VGA jest często przydatnym sprawdzianem. Jeżeli problem tajemniczo znika, może to oznaczać, że sterowniki karty graficznej muszą być przeinstalowane albo uaktualnione.

5. Nie kasuj plików i katalogów, tak po prostu, gdyż uważasz, że nie są potrzebne. Najpierw zmień ich nazwę lub przesuń w inne miejsce dysku. W ten sposób, łatwiej będzie je odzyskać, jeżeli coś pójdzie źle.
6. Zawsze wyłączaj komputer prawidłowo: zamiast po prostu wcisnąć guzik, użyj Start -> Zamknij

3. Wirusy

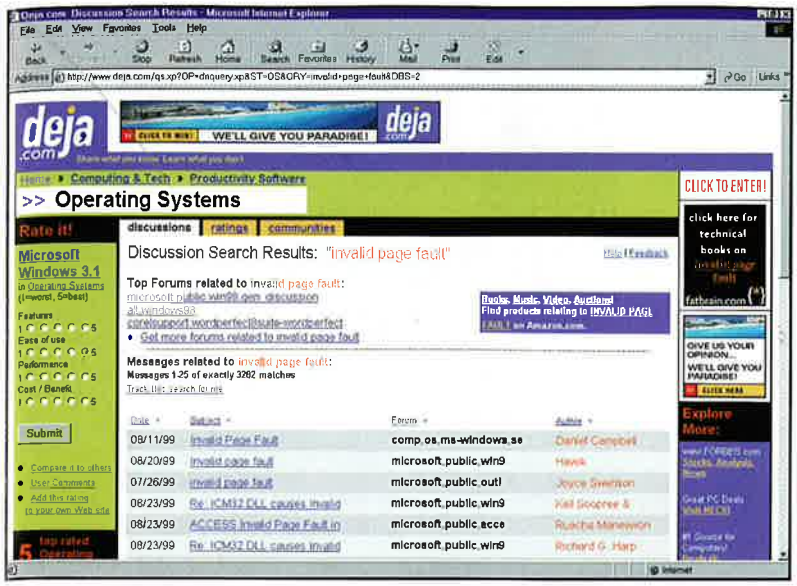
Złapanie wirusa zawsze zdarza się innym. Ale co zrobić, kiedy przekażą go Tobie? Wystarczy zastosować odpowiednie zabezpieczenia, a wszystko będzie w porządku.

Środki zachowawcze

Jeżeli chcesz uchronić swój komputer przed zarażeniem wirusem, musisz zaopatrzyć się w program antywirusowy. W zasadzie, powinieneś zdobyć dwa, aby mieć całkowitą pewność, że wyłapią one nawet najrzadziej spotykane odmiany i nie ogłaszają fałszywego alarmu. Oczywiście, są też inne zasady, których należy przestrzegać.

Włączasz komputer i spodziewasz się zobaczyć znajomy pulpit systemu, ale nic z tego. Czy można coś z tym zrobić?

1. Kiedy już zdobyłeś program antywirusowy, sprawdzaj nim każdą aplikację, którą planujesz zainstalować. Pamiętaj, że makrowirusy mogą znajdować się we wszystkich typach plików, jak na przykład dokumenty tekstowe, czy arkusze kalkulacyjne. Dlatego sprawdź je również.
2. Jeżeli używasz poczty elektronicznej, uważaj na pliki dołączane do listów. Istnieją obecnie wirusy, które potrafią przesyłać się poprzez programy do obsługi e-mail. Dlatego, nawet jeżeli znasz osobę, od której otrzymałeś pocztę, nie możesz być pewny, że nie zawiera ona wirusa. Skanuj każdy załącznik, aby wykryć ewentualne infekcje, zanim go uruchomisz lub odpakujesz.
3. Nowe wirusy pojawią się bez przerwy. Dlatego musisz często uaktualniać swój program antywirusowy. Po ściągnięciu każdego upgrade'u przeskanuj cały twardy dysk, aby przekonać się, czy któryś z plików nie został zarażony jakąś najnowszą odmianą wirusa.
4. Dowiaduj się o najnowszych rozwiązaniach w przeciwdziałaniu wirusom. Dobrym materiałem do lektury są serwisy Dr Solomon's Virus Central (www.drsolomon.com/vircen) oraz Virus Bulletin (www.virusbtn.com)
5. Usuń dyskietki ze stacji najszybciej po tym, jak skończysz ich używać. Jeżeli zapomnisz, Twój komputer może spróbować uruchomić system z dyskietki. Jest to często spotykana metoda zarażania systemu.



Przeglądanie grup dyskusyjnych na stronie www.deja.com może pokazać, że ktoś znalazł już rozwiązanie Twojego problemu.

6. Twórz częste kopie bezpieczeństwa. Nigdy nie wiadomo, co można stracić ani kiedy.

4. Sterowniki i pliki DLL

Sterowniki i DLLe są istotnymi elementami każdego systemu, ale także często przyczynami denerwujących komunikatów i niepokojących całkowitych zawieszeń systemu. Poradź sobie z nimi.

Co może się zdarzyć

Odnalezienie dokładnej przyczyny zawieszenia może być trudne, gdyż w Windows wszystko jest ze sobą połączone. Aplikacje często współdzielą biblioteki DLL i czasami nie będą działać, jeżeli nie masz ich najnowszych wersji. Poza tym, polegają one na sterownikach przy komunikacji ze wszystkimi komponentami komputera, od monitora do myszki. Drivery są bardzo złożonymi stworzeniami i wszelkie błędy w nich zawarte, mogą spowodować zawieszanie się programów.

Pierwsza pomoc

Zdarza się, że program nie uruchomi się i wyświetli wiadomość, że nie może działać bez konkretnej biblioteki DLL. Są dwa sposoby na rozwiązanie tego problemu.

Po pierwsze, można oczywiście spróbować znaleźć kopię danego pliku DLL i umieścić ją w katalogu \Windows\System. Można przeszukać komputer lub sprawdzić w sieci. Serwis DLL Archive (solo.abac.com/dllarchive) jest bardzo dobrym miejscem na początek. Jedynym problemem jest fakt, że możesz nie znaleźć pliku w odpowiedniej wersji, która jest akurat potrzebna. Jeżeli program działał wcześniej i nagle przestał, być może instalował wszystkie pliki, ale coś innego je ostatnio usunęło. Prawdopodobnie przeinstalowanie aplikacji powinno pomóc. Kwestia sterowników jest niestety o wiele bardziej skomplikowana. Błędy, które one generują są zazwyczaj bardzo zwodnicze, gdyż wskazują istnienie problemu w innym miejscu niż jest w rzeczywistości. Poza standardową metodą uruchomienia systemu w Trybie awaryjnym, dobrym pomysłem jest wymiana pojedynczych sterowników na nowsze. Szczególnie istotne są te do karty graficznej. Zawsze warto spróbować ze standardowym trybem VGA na początek.

Czasami wystarczy zmienić niektóre ustawienia sterowników, aby wszystko zaczęło działać. Na przykład we wczesnych wersjach 4 przeglądarek internetowych, wierzcie w to lub nie, Java powodowała konflikty z driverami grafiki. Wystarczyło zmienić liczbę wyświetlanych kolorów, aby całość była w najlepszym porządku. Problemy z drukowaniem można rozwiązać w podobny sposób. Zobacz jakie ustawienia pojawiają się przy próbie wydruku i sprawdź możliwe kombinacje. Zmiana jakości druku, tryb czarno-biały - cokolwiek jest dostępne.

Środki zachowawcze

Można sądzić, że najlepszym sposobem na ominięcie kłopotów ze sterownikami jest ciągłe instalowanie najnowszych ich wersji, prawda? A jeśli nowe drivery powodują konflikt z już istniejącymi? Można jeszcze pogorszyć sprawę ...

Lepszym pomysłem jest przekonanie się, jakich sterowników akurat się używa. Dowiedz się, gdzie można znaleźć ich uaktualnienia i co nowego one wnoszą. Jeżeli chcesz, możesz nawet je ściągnąć i trzymać w bezpiecznym miejscu. Jednakże przy najważniejszych elementach, na przykład karcie graficznej, nie przejmuj się upgrade'ami, chyba że podejrzewasz, że są konieczne. Zasada: "Jeżeli coś nie jest zepsute, nie naprawiaj tego" , mogła zostać ukuta właśnie dla kluczowych plików systemowych.

Najlepszym miejscem do uzyskania nowych sterowników jest oczywiście producent sprzętu, ale jeśli nie jest to możliwe, wiele miejsc w sieci może pomóc. Trzy najlepsze

Antywirusy

Kilka lat temu panował pogląd, że wirus komputerowy jest mitem, bajką, którą wymyślono, aby sprzedawać specjalne oprogramowanie. Tak było zanim rozpowszechnił się Internet. Razem z wygodą w dostępie do różnego rodzaju plików, bardzo zwiększyło się ryzyko, że otrzymasz coś więcej niż chciałeś.

Programy antywirusowe na początku skanują cały system, aby upewnić się, że wszystko jest w porządku. Zajmuje to wieki. Potem są już tylko codzienne sprawdzenia, obejmujące znacznie mniejszą liczbę plików.

Otrzymuje się także narzędzie do skanowania programów, które chce się zainstalować oraz dokumentów, które się otwiera. Niektóre pakiety potrafią nawet przeglądać e-mail w poszukiwaniu wirusów.
A te są odkrywane, w pokaźnych ilościach, bez przerwy. Dlatego częste uaktualnianie pakietu jest tak ważne. Kiedy raz kupisz taki, później będziesz mógł za darmo ściągnąć z sieci nowe wersje plików z informacjami o wirusach.

Norton AntiVirus 5.0
Symantec
www.symantec.com

Poza skanowaniem plików na każde żądanie, Norton AntiVirus zawsze działa w tle. Sprawdza załączniki do poczty elektronicznej, ściągane pliki oraz instalowane programy. Zainfekowane zbiory mogą zostać umieszczone w kwarantannie - zabezpieczone tak, żeby nie mogły wyrządzić szkód, aż do czasu, kiedy będzie można je naprawić.

eSafe Protect Desktop
Alladin
www.esafe.com

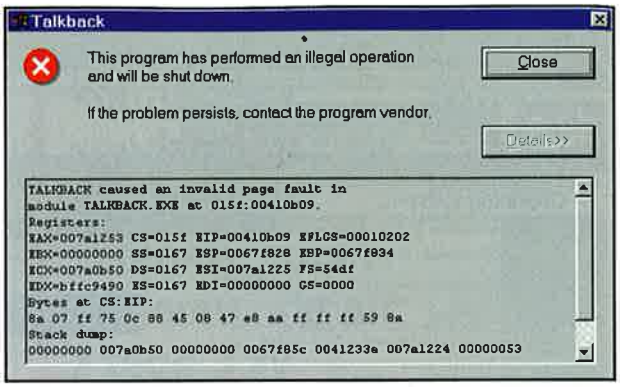
eSafe prowadzi zwyczajowe sprawdzanie antywirusowe, a także bez przerwy monitoruje system w poszukiwaniu zagrożeń. Ale tworzy on także "piaskownice", które ograniczają dostęp do wielu miejsc w systemie dla ewentualnego wirusa oraz "osobiste ściany ognia", mogące ograniczyć dostęp do Internetu według reguł, które ustalisz.

Zasada: "Jeżeli coś nie jest zepsute, nie naprawiaj tego", mogła zostać ukuta właśnie dla kluczowych plików systemowych.

można znaleźć pod adresami: www.windrivers.com, www.pcdrivers.com i www.driverguide.com.
Niewiele możesz zrobić, aby ominąć komunikaty o braku bibliotek DLL. Głównie ze względu na to, że same aplikacje są przyczyną ich powstawania. Główną sprawą, o której należy pamiętać, jest to, żeby przy deinstalacji nie kasować żadnych plików DLL, jeżeli nie masz pewności, że są zbędne. Jeżeli bardzo zależy Ci na zwolnieniu miejsca na dysku, przenieś dany zbiór w bezpieczne miejsce. Jeżeli przez kilka dni nic nie będzie się skarżyć na jego brak, możesz go usunąć.

5. Instalacja

Jeżeli nigdy nie zainstalujesz żadnego programu na swoim komputerze, być może (tylko może) wszystko będzie chodzić bez problemów. Ominęłaby Cię wtedy cała zabawa, nieprawdaż?



Zbyt wiele informacji! Wciskając przycisk Szczegóły, zapomnij o tych wszystkich bzdurnych rejestrach - jedynie pierwsza część jest istotna.

Co może się zdarzyć

Instalowanie i deinstalacja oprogramowania mogą być procesami wysoce zautomatyzowanymi, ale i tak pozostawiają one mnóstwo miejsca na ewentualne błędy. Być może uruchomiłeś jakiś program instalacyjny i wyświetlił on jakiś dziwny komunikat przed zamknięciem. A może instalując jeden pakiet, udało Ci się zepsuć kilka innych. Takie problemy mogą być trudne do rozwiązania, istnieje jednak kilka sposobów, które można wypróbować.

Pierwsza pomoc

Programy instalacyjne mają w zwyczaju tworzyć w trakcie pracy całe mnóstwo tymczasowych plików i folderów. Czasami nie wszystkie z nich zostają usunięte po zainstalowaniu pakietu, co może później wywoływać mylne komunikaty.
Aby rozwiązać ten problem, otwórz okienko trybu MS-DOS i wpisz SET. Spowoduje to wyświetlenie listy kilku parametrów systemu. Linie zaczynające się od TEMP= i TMP= wskażą foldery, w którym przechowywane są wszystkie pliki tymczasowe. Skasuj je i utwórz na nowo - przecież nie ma tam nic ważnego. Uruchom ponownie komputer i spróbuj powtórzyć instalację.
Bardziej drastycznym krokiem jest próba zainstalowania programu w trybie awaryjnym. Po restarcie systemu, widząc napis Uruchamianie systemu Windows 9x, wciśnij F8. Otworzy się menu, z którego będziesz mógł wybrać odpowiednią opcję.

Deinstalacja

Jeżeli zainstalujesz aplikację, ale jednak, po wszystkim zdecydujesz się uruchomić jej program deinstalacyjny, jak myślisz, co uzyskasz? Jeżeli wydaje Ci się, że po zakończeniu procesu system będzie taki, jak przed wszystkim - prawdopodobnie rozczarujesz się. Jest bardzo prawdopodobne, że zostaną na dysku jakieś pliki i foldery. Co gorsza, instalator mógł zamienić ważne pliki DLL. A te mogą już nie zostać odtworzone przy deinstalacji. Całkiem źle będzie, gdy zostaną przy tym usunięte jakieś pliki potrzebne przez inne programy.

Głównym zadaniem oddzielnych programów deinstalacyjnych jest ... no cóż - deinstalacja. Ale taka, która będzie dokładna i usunie dokładnie tyle, ile potrzeba. Nie zawsze działają one do końca prawidłowo, jednak mimo to są bardzo użytecznym narzędziem, które warto mieć.

WinDelete 5
IMSI
www.imsisoft.com

WinDelete sprawdza wszystkie procesy instalacji, aby przekonać się, co dokładnie robi nowe oprogramowanie. Później, gdy postanowisz usunąć te aplikacje, program zrobi to za Ciebie w dokładny sposób. Może nawet pomóc w pozbyciu się zbędnych rzeczy, które były na dysku zanim zainstalowałeś pakiet.

CleanSweep 4.5
Symantec
www.symantec.com

CleanSweep koncentruje się na zachowaniu możliwie najwięcej miejsca na dysku. Potrafi w szybki sposób usunąć nawet tymczasowe pliki przeglądarek internetowych. Można także zaprogramować automatyczne, czasowe czyszczenie. Oczywiście skasowanie niewłaściwej rzeczy może raczej spowodować problemy niż pomóc się ich pozbyć, ale CleenSweep zawiera specjalny moduł, który pozwala cofnąć wszelkie dokonane zmiany.

Nigdy nie powinieneś nawet próbować usuwać programu przez usunięcie jego katalogu. Ale czasami nawet Dodaj/Usuń programy może nie wyrzucić wszystkich zbędnych rzeczy. Czas aby wezwać kawalerię - WinDelete.

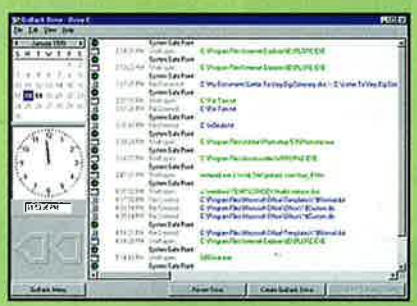
Kopia bezpieczeństwa

Co jest na twardym dysku Twojego komputera? Konta, projekty, adresy internetowe, pliki MP3, a może i Twoja strona WWW w całości? A co by się stało, gdybyś stracił wszystkie te rzeczy z powodu awarii twardziela albo gdyby był pożar lub ktoś ukradł Twój komputer?

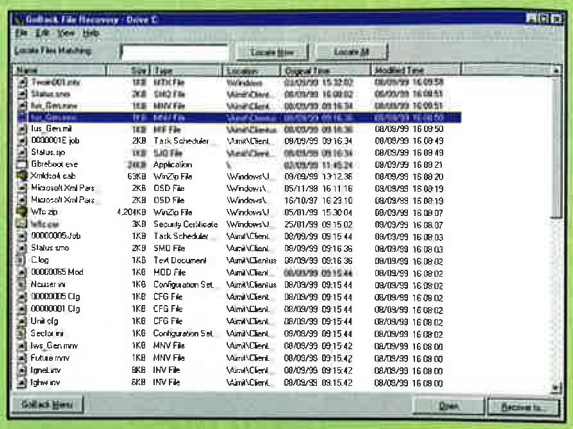
Jeżeli używasz oprogramowania do tworzenia kopii zapasowych, wszystkie powyższe będą tylko tymczasowym (choć uciążliwym) opóźnieniem. Przechowując całą zawartość twardego dysku na taśmie streamera albo dyskietkach ZIP, możesz przywrócić wszystko do stanu poprzedniego. Przynajmniej tak szybko, jak wymienią Ci komputer w serwisie.
Tworzenie kopii zajmuje trochę czasu, jednakże radą na to jest dogrywanie tylko tych plików, które zmieniły się lub zostały utworzone. Jest to szybsze, ale także wymagające większego wysiłku przy odtwarzaniu zawartości dysku. Oczywiście, jeżeli nie robisz kopii bezpieczeństwa, utrata wszystkich danych jest katastrofą. Jakie to szczęście, że chociaż dzieje się to innym cały czas, Tobie nic takiego się nie przydarzy. Prawda?

GoBack
Wild Life
www.goback.com

GoBack zapisuje wszystkie zmiany na twardym dysku, włączając w to czas ich pojawienia się. Jeżeli przez przypadek skasujesz plik, złapiesz wirusa albo przekonasz się, że Twój komputer nie ma ochoty wystartować, GoBack może pomóc. Po prostu wróć do czasu, kiedy wszystko działało i program zazwyczaj załatwi sprawę.



GoBack przechowuje chronologiczną listę wszystkich zmian. Można więc wybrać dokładny moment, w którym ma być odtworzona zawartość dysku.



Boisz się, że mogłeś bezpowrotnie namieszać coś na dysku. Zainstaluj GoBack i przekonasz się, że będziesz mógł cofnąć czas, czego nawet Cher nie potrafi dokonać.

Backup Exec
Seagate

www.seagate.com

Niezależnie, czy chcesz zabezpieczyć cały dysk, czy tylko konkretne pliki, Backup Exec ma narzędzia, aby Ci pomóc. Odtworzenie jest także tak elastyczne, że pozwala Ci wybrać wszystko albo pojedyncze zbiory. Możesz zapisać kopię na dowolnym dysku, włącznie z taśmą i ZIPem, a nawet wolumenami sieciowymi.

Ta metoda powinna jednak być absolutnie ostatnią deską ratunku. Jako że tryb awaryjny ładuje tylko minimalny zestaw sterowników, instalacja w nim może, czasami, spowodować tylko dodatkowe kłopoty.
Niekiedy problemy zaczynają się już po skopiowaniu pakietu. Pracuje on poprawnie, ale inne odmawiają posłuszeństwa. To może oznaczać, że pojawił się bardzo poważny kłopot. Być może obie aplikacje, nie mogą być razem zainstalowane na jednym komputerze. Można spróbować jeszcze raz zainstalować program, który nie chce działać, ale masz bardzo duże szanse, że pomoże Ci tylko producent, któregoś z pakietów.

To jest centrum ironii. First Aid 2000 jest tak sprytny, że potrafi wykryć nawet zawieszenie samego siebie. Jest to świetną sztuczką, jeśli wiesz jak to zrobić, ale chyba nie chciałbyś oglądać tego zbyt często.

Środki zachowawcze

Męczą Cię zabawy z instalacją? Przestrzegaj tych podstawowych zasad, a będziesz miał o wiele mniej na głowie.

1. Jeżeli ściągasz program z sieci, nie zapisuj go na pulpicie ani w katalogu Windows. Stwórz nowy, oddzielny folder dla tego typu plików (np. c:\install).
2. Czy instalujesz nową wersję programu, który już posiadasz? Często bezpieczniej jest najpierw usunąć poprzednią instalację. Odinstaluj i usuń wszelkie pozostałości (oczywiście po skopiowaniu w bezpieczne miejsce wszystkich ważnych dokumentów). Ten krok jest opcjonalny, ponieważ wymaga trochę zabawy, możesz go opuścić. Jest to jednak zdecydowanie najbezpieczniejsza metoda.
3. Proces instalacji wymaga sporej ilości wolnego miejsca na dysku. Za elementarną zasadę przyjmij, że musisz mieć przynajmniej 60 MB więcej niż wymagają tego oficjalne specyfikacje pakietu. Jeżeli na przykład potrzebuje on 20 MB, upewnij się, że masz tam przynajmniej 80 MB.
4. Nie ściągaj programu i instaluj go zaraz po tym. Warto mieć świeży system, dlatego najpierw uruchom ponownie komputer.
5. Pamiętasz jak instalator na początku prosi o zamknięcie wszystkich innych działających aplikacji? No cóż, mówi poważnie. Wyłącz program faxu, antywirusa i wszystkie pozostałe 101 narzędzi, siedzących w pasku zadań. Po tym możesz zacząć instalację.
6. Kiedy program zapyta o miejsce, w które ma zostać zainstalowany, zawsze wybieraj domyślny folder. Chyba że masz bardzo ważne powody, aby tego nie robić. I nigdy, ale to przenigdy nie instaluj do katalogu zajmowanego już przez inny pakiet. Aż prosi się przy czymś takim o kłopoty.
7. Pod koniec instalacji, zostanie Ci zaprezentowany plik README.TXT. Przeczytaj go. Często są tam zawarte ważne porady dotyczące programu. To prawda, że jest na to za późno, ale studiowanie instrukcji może zaoszczędzić nieco czasu w przyszłości.
8. Przeznacz, co miesiąc, trochę czasu na to, co się szwenda po systemie. Jeżeli odkryjesz, że nie grałeś w jakąś grę albo nie

uruchamiałeś programu od tygodni, może już czas, aby się ich pozbyć. Jak już skończysz jakieś demo (albo trzy) warto je wyrzucić, aby zaoszczędzić nieco cennego miejsca i skasować potencjalnie groźne pliki. Kiedy to tylko możliwe, używaj programu deinstalującego, który został dołączony do danego pakietu. Jeżeli go nie ma, zobacz w Panelu Sterowania pod ikonką Dodaj/Usuń Programy. ■

Pamiętasz jak instalator na początku prosi o zamknięcie wszystkich innych działających aplikacji? No cóż, mówi poważnie

Diagnozowanie systemu

Czy potrzebujesz znać datę swojego BIOSu? Czy sprawdzałeś ostatnio swoją stację dyskietek? My również nie, ale jeżeli kiedyś będziesz chciał to zrobić, CheckIt może w tym pomóc.

Twój pecet jest dużym i prawie niewyobrażalnie skomplikowanym urządzeniem, złożonym z wielu mniejszych (choć równie złożonych) podzespołów. Programy do diagnozowania systemu potrafią odkryć wszystkie tajemnice komputera, poprzez generowanie rozmaitych raportów z każdego, możliwego punktu widzenia. Zwykle zawierają one także wiele procedur testowych, które pozwalają sprawdzić, czy wszystko działa.

To wszystko brzmi świetnie, jednak w praktyce tego typu narzędzia dostarczają wielu detali. Mam na myśli - bardzo wielu. Tak dużo szczegółów, że początkujący mogą poczuć się raczej zagubieni niż oświeceni. Większość z tych informacji zazwyczaj ma niewielkie znaczenie dla sporej części osób. Czy naprawdę musisz sprawdzać szybkość swojego twardego dysku? Prawdopodobnie nie.

Ale jednak ...

Są momenty, w których programy diagnostyczne mogą zdecydowanie pomóc w zlikwidowaniu jakiegoś, konkretnego kłopotu. Pomagają także zauważyć małe problemy, zanim staną się one dużymi problemami. Dlatego lepiej jest mieć takie narzędzie niż go nie mieć, ale nie spodziewaj się, że będziesz go używał codziennie.

CheckIt 98
TouchStone
www.checkit.com

CheckIt 98 posiada oddzielne moduły testujące i zgłaszające dla każdego z kluczowych elementów komputera. Sprawdza podstawowe (porty, napędy, płytę główną, pamięć), a także bardziej skomplikowane elementy, jak USB, złącze podczerwieni itp. Oferuje także narzędzie do kalibracji monitora i aplikację zapobiegającą zawieszeniom systemu.

Sandra Professional 5.10
SiSoftware
www.sisoftware.demon.co.uk/sandra

Sandra (System Analyzer Diagnostic and Reporting Assistant) jest doskonałym programem diagnostycznym typu shareware. Składa się na nią 49 modułów, informujących o sprawach sprzętowych, testujących prędkość poszczególnych elementów i sugerujących ewentualne zmiany poprawiające ogólną wydajność. Raporty mogą być wyświetlane, zapisywane, drukowane lub faksowane w rozmaitych formatach.

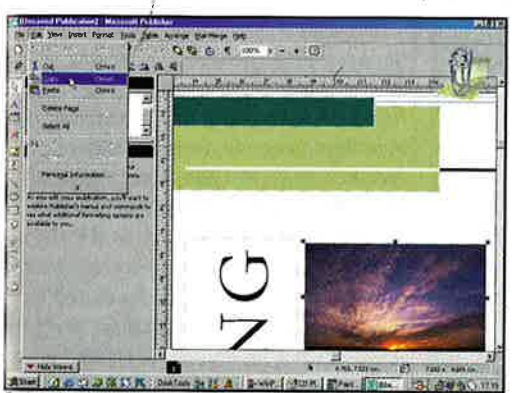
Interfejs programu Sandra oznacza łatwość w użytkowaniu i dokładność prezentowanych raportów.

Opanować schowek

Schowek - chomikowek

Czy potrzebujesz szybkiego i wygodnego sposobu na przenoszenie swoich danych pomiędzy różnymi aplikacjami? W pierwszej kolejności powinieneś zainteresować się więc Schowkiem.

Schowek (ang. Clipboard) jest prostym narzędziem do przenoszenia tekstu, grafiki lub dowolnego, innego rodzaju danych, z jednego miejsca na drugie. Działa on, jak tymczasowe miejsce do przechowywania informacji, a dzięki integracji z systemem operacyjnym może funkcjonować z jedną lub pomiędzy wieloma aplikacjami. Dzięki temu jest na przykład możliwe szybkie przeniesienie obrazka z programu graficznego do właśnie edytowanego dokumentu tekstowego. Alternatywą byłoby zapisanie grafiki na dysku we właściwym formacie, a następnie zimportowanie jej do



Funkcje Wytnij, Wklej i Kopiuj prawdopodobnie będą wyłączone dopóki nie wybierzesz żadnego obiektu.

edytora tekstu. Używając schowka szybko przekonasz się, jak łatwo jest, przy jego pomocy, oszczędzić czas i miejsce na dysku.

Przekonałem się! Jak się tego używa?

Praktycznie wszystkie aplikacje Windows posiadają, w swoim menu Edycja (Edit), funkcje Wytnij (Cut), Kopiuj (Copy) i Wklej (Paste). Są to podstawowe narzędzia przy pracy ze schowkiem. A składa się ona zazwyczaj z trzech etapów.

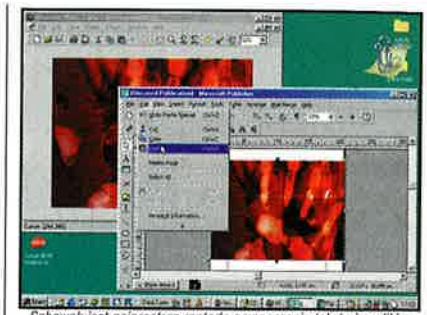
1. Zaznacz: po pierwsze, musisz wybrać coś, na czym będzie miała zostać wykonana operacja. W zależności od aplikacji, operacja ta może składać się z różnych czynności, jednak zwykle wystarczy kliknąć myszką na dany obiekt.

2. Wytnij, lub Kopiuj: Obydwie te operacje umieszczają dane w schowku - Wytnij usuwa dodatkowo je z aktualnie otwartego dokumentu, natomiast Kopiuj pozostawia je bez zmian. Spróbuj i przekonaj się sam.

3. Wklej: Cokolwiek wcisnąłeś do schowka poprzez funkcje Wytnij i Kopiuj, może zostać umieszczone w aktywnym dokumencie za pomocą Wklej. Dokładne działanie będzie zależało od rodzaju aplikacji i danych, ale jeżeli w schowku jest tekst, zostanie on wpisany w miejscu, w którym akurat znajduje się kursor. Natomiast większość programów graficznych umieści dane ze schowka w postaci dodatkowego obiektu. Możliwe jest wielokrotne wklejanie tych samych informacji w różne miejsca.

Wklej specjalnie

Niektóre aplikacje oferują także w menu Edycja funkcję Wklej Specjalnie (Paste Special). Może ona być traktowana jako



Schowek jest najprostszą metodą przenoszenia tekstu i grafiki z jednej aplikacji do drugiej

proste narzędzie do konwersji pomiędzy różnymi formatami. Na przykład można przy jej pomocy wkleić sformatowany tekst jako zwykły. Jednak Wklej Specjalnie jest najbardziej przydatne w sytuacjach, gdy aplikacja nie radzi sobie z poprawnym wklejeniem grafiki. Wybór innego formatu zazwyczaj przyniesie wtedy dobre efekty.

Czy powinienem wiedzieć coś więcej?

Omówiliśmy podstawowe działanie schowka, jakie można zastosować w większości aplikacji Windows. Znajdziesz jednak całe mnóstwo programów, które różnią się pod tym względem, dzięki czemu otrzymuje się jeszcze bardziej wygodne narzędzie. Na przykład Word 2000 potrafi umieścić w schowku kilka różnych danych jednocześnie, a Paint Shop Pro oferuje możliwość tworzenia z zawartości schowka nowego obrazka. Warto więc przejrzeć dokumentację programu i wypróbować wszystkie możliwości. ■

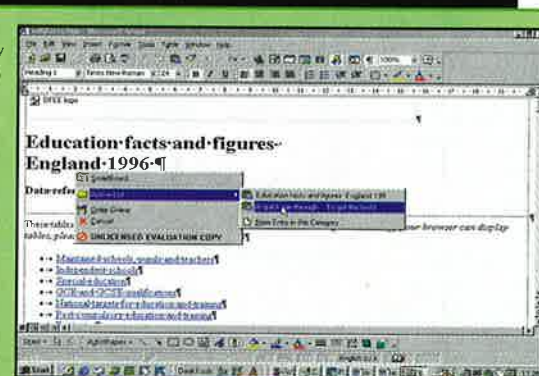
Porady

- **Schowek Windows jest pamięcią ulotną - kiedy zamkniesz system operacyjny, wszystkie dane zostaną utracone.**
- **Wiele aplikacji (np. Word) umieszcza funkcje Wytnij, Kopiuj i Wklej w menu kontekstowym; wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki, zamiast przekopywać się przez menu Edycja.**
- **Jeżeli coś nie wychodzi przy kopiowaniu przez schowek, spróbuj użyć mechanizmów OLE - wybierz z menu funkcję Wstaw Obiekt i wybierz odpowiedni plik na twardym dysku.**
- **Naucz się skrótów klawiaturowych: Ctrl + X (Wytnij), Ctrl + C (Kopiuj) i Ctrl + V (Wklej). Są one niezbędne dla każdego profesjonalisty.**

Chcesz uczynić Schowek jeszcze bardziej użytecznym?

SmartBoard 2000
www.sb2k.com

Turbo doładowanie do schowka - bardzo przydatny program SmartBoard 2000.



Schowek jest bardzo przydatnym narzędziem w swojej standardowej formie. Jednak może się okazać nieco frustrujący przy ciągłym przełączaniu się pomiędzy aplikacjami, gdy chcemy przenieść większą liczbę elementów na raz. SmartBoard zmienia filozofię działania schowka i dodaje wiele dodatkowych możliwości. Najważniejszą z nich jest funkcja Paste-Anyplace, które może zawierać bardzo dużą liczbę posegregowanych kategoriami, gotowych do wklejenia, obiektów.

ACTIVE DESKTOP

Zgodne współżycie na pulpicie

Windows Microsoftu był niedoświadczonym uczniakiem do chwili, gdy został przedstawiony rumianej wybrance - World Wide Web - w 1998 roku. Nasza para nie pasowała do siebie na sto procent, ale opowiemy Wam, jak mimo wszystko udało się jej pokonać wszystkie "trudności małżeńskie".

Microsoft prawdopodobnie nigdy nie myślał o sobie jako o mistrzu ceremonii małżeńskiej w chwili, gdy wypuszczał Windows 98. Działania giganta software'owego są zwykle bardziej nakierowane na osiąganie zysków niż na praktykowanie cnót. To oczywiste. I rzeczywiście, w przypadku, o którym mowa, chodziło o małżeństwo z rozsądku, a nie o trwałe więzy. Active Desktop z Windows 98 doprowadził system operacyjny Microsoftu na PC do partnerstwa z siecią, co daje w sumie bardzo obiecujące sugestie odnośnie przyszłości, choć tu i teraz oznacza nieskończone wręcz zamieszanie. Active Desktop działa, choć większość ludzi nie używa go w taki sposób, o jakim myślał Microsoft, gdy projektował to narzędzie. Powód jest prosty - połączenia internetowe większości z nas są w dalszym ciągu bardzo wolne i "poszarpane".

Active Desktop zmienia każdy folder na twoim pulpicie w przeglądarkę, której możesz użyć w Sieci.

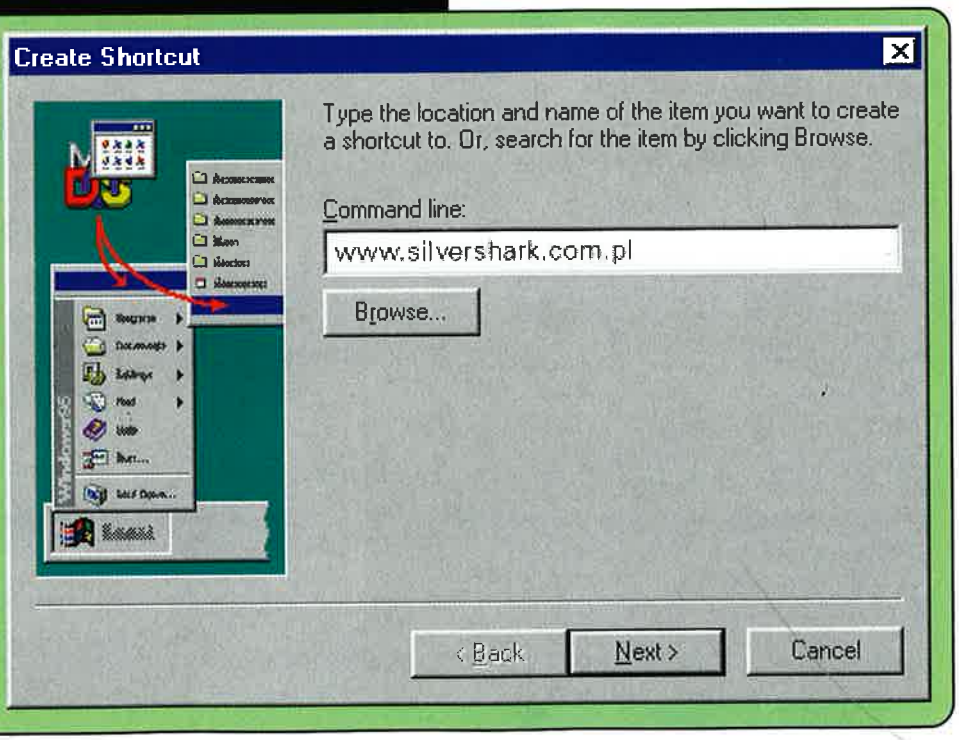
Windows a Sieć

Jeśli Active Desktop oznacza małżeństwo Windows z Siecią, to o rozwodzie nie może być absolutnie mowy. Pomysł tego związku narodził się po najbardziej legendarnym przełomie Microsoftu. Po próbach stworzenia wsparcia dla swojego firmowego serwisu on-line, Microsoft zrobił unik, kiedy zorientował się, że na Sieci można zarobić o wiele więcej pieniędzy. Po stwierdzeniu, że większość ludzi łączy się z Internetem z pecetów wyposażonych w Windows, ewentualny mariaż tych dwojga stał się już tylko kwestią czasu. Motyw, który krył się za powołaniem do życia Active Desktop, również wydaje się oczywisty. Tradycyjnie, aby wejść do Sieci, potrzebujesz jakiegoś narzędzia, zwanego przeglądarką. Windows 98 jest wyposażony we własną przeglądarkę Microsoftu, Internet Explorer, ale nie musisz go specjalnie uruchamiać, aby przeglądać strony z Sieci. Możesz to zrobić bezpośrednio ze swojego pulpitu Windows. Active Desktop zmienia wszystkie foldery na pulpicie w przeglądarkę zdolną do wywoływania stron internetowych. Przypuśćmy, że otwierasz Mój komputer, folder, który umożliwia Ci zaglądnięcie w zawartość twardego dysku lub krążka CD-ROM z twojego komputera. Windows 98 daje Ci przyciski "wstecz" i "dalej", tak jak ma to miejsce w przypadku przeglądarki internetowej. Dzięki temu możesz na przykład szybko wrócić do foldera, który przeglądałeś wcześniej. Na górze znajduje się również "pasek adresowy". Wpisz adres miejsca zaczynający się od "http://www", a folder skontaktuje się z Internetem i stanie się pojemnikiem na strony sieciowe. Dzięki temu nie ma potrzeby uruchamiania odrębnej przeglądarki internetowej. Dokonując tych zmian, Microsoft zintegrował dostęp do sieci z Windows tak bardzo, że praktycznie zostałeś pozbawiony wyboru co do tego, jakiego narzędzia do surfowania po sieci możesz używać. Konkurencyjne firmy, jak Netscape, który stworzył przeglądarkę Navigator, były bardzo zaniepokojone. Netscape zauważył, że wielu użytkowników komputera po prostu nie będzie sobie zawracało głowy instalowaniem przeglądarki, kiedy dość przyzwoita znajduje się już, jako wbudowana, w systemie.

W tym sporze nikt nie został zwycięzcą. Microsoft postawiono przed sądem, ale Windows 98 w dalszym ciągu znajduje się w obiegu rynkowym na całym świecie. Netscape zdobył wielu sympatyków, ale, niestety, stracił pozycję lidera w dziedzinie przeglądarek. Active Desktop z pewnością drogo kosztował Microsoft w sensie opłat sądowych i wcale nie zdobył serc

Dodawanie odnośnika z Sieci

Active Desktop umożliwia ci umieszczenie linków do twoich ulubionych stron internetowych na ekranie. Jeśli jesteś podłączony do Internetu, kliknięcie na nich zabiera cię bezpośrednio do Sieci, do miejsca, w którym się znajdują. Aby dodać taki link, po prostu kliknij prawym przyciskiem myszki na pulpicie i wybierz Nowy, a potem Skrót. Wpisz adres sieciowy, a następnie kliknij przycisk Następny, a później Zakończ.



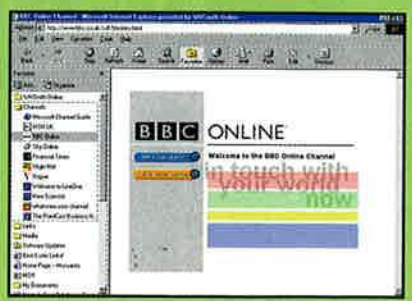
Dzięki Active Desktop z Windows 98 możesz umieścić na pulpicie skrót bezpośrednio do dowolnej strony internetowej.

Wybierz dla siebie źródło informacji

Active Desktop z Windows 98 może przynosić ci najnowsze wiadomości prosto na ekran twojego komputera, kiedykolwiek połączysz się z Internetem. Oto sposób, jak ustawić przycisk do wyświetlania wiadomości z BBC.

1. Kliknij na przycisk Start, przejdź do menu Ustawienia, kliknij Active Desktop, teraz Dostosuj Pulpit, następnie wejdź w opcję Sieć Web. Zaznacz Wyświetl Pulpit Active Desktop jako stronę sieci Web.

2. Teraz wybierz Pasek Kanałów Internet Explorer i kliknij przycisk Zastosuj. Zobaczysz pasek przycisków, który pojawi się na twoim ekranie Windows wraz z innymi ikonami.



3. Połącz się z Internetem jak zwykle i wybierz przycisk Channel Guide na pasku kanałów. Gdy już Internet Explorer wystartuje, kliknij na BBC On-line z lewej strony ekranu.

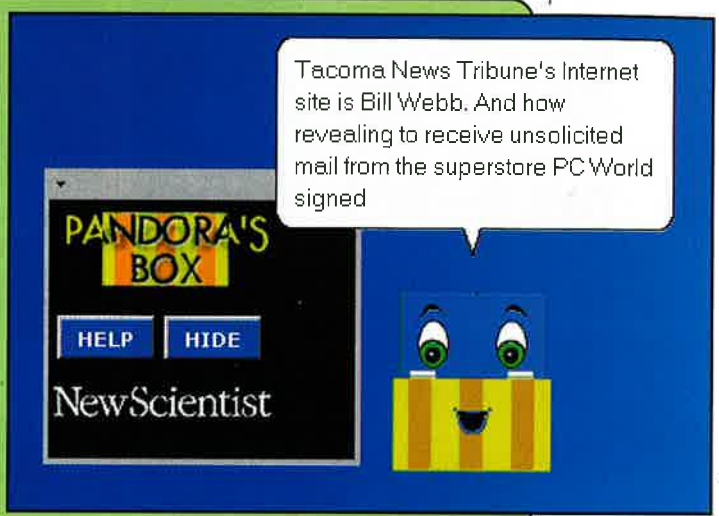
4. Na stronie BBC kliknij przycisk oznaczony Add to Active Desktop. To umieści mały prostokąt na twoim pulpicie. Dostosuj go, klikając przycisk Właściwości.

użytkowników Windows. Wielu z nich ma Active Desktop wyłączony, ponieważ najzwyczajniej w świecie przyzwyczaili się oni do Windows 95, są i tacy, dla których ten wynalazek Microsoftu jest po prostu irytujący.

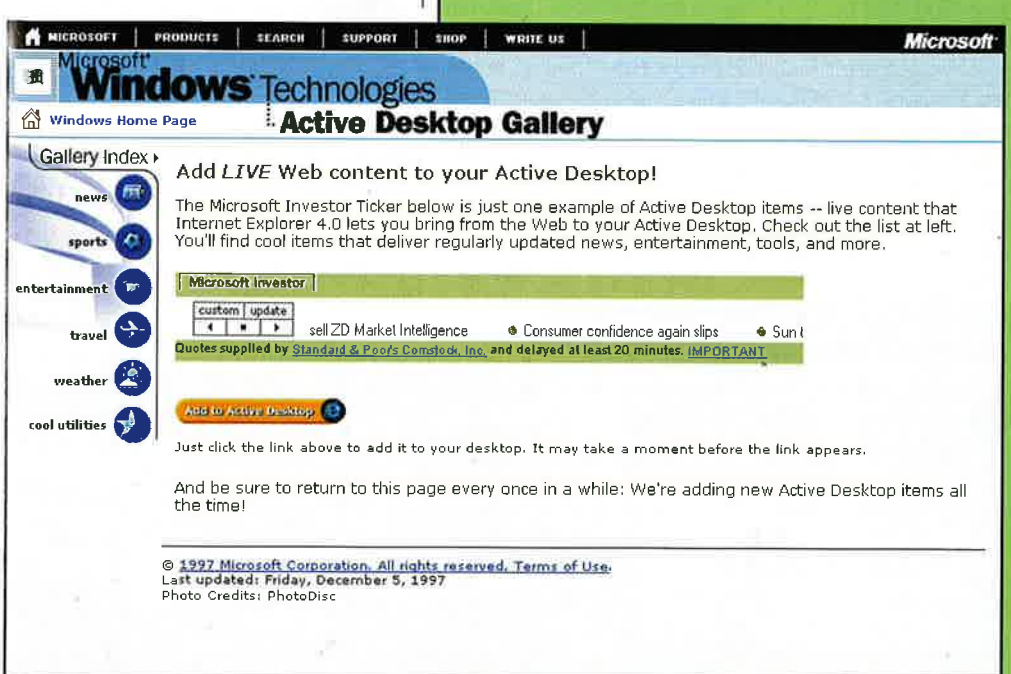
Najczęstsze skargi dotyczące Active Desktop związane są z jego zdolnością do "beztroskiego" łączenia się z Internetem. Jeśli na ekranie umieścisz gdzieś link do Sieci, łatwo jest zrobić niekontrolowany ślizg myszą i niechcący kliknąć na niego. Ponieważ link wydaje twojemu modemowi komendę dial-up do twojego providera internetowego, nowicjusze w tym światku przeważnie na początku swoich przygód otrzymują o wiele większe rachunki telefoniczne, co jest rezultatem takiej "automatyzacji". Jednak mimo wszystko należy się spodziewać, że przyjdą jeszcze lepsze czasy dla Active Desktop. Szybkie serwisy internetowe za pośrednictwem modemów kablowych są zawsze "w Internecie", co sprawia, że idea ta staje się o wiele bardziej atrakcyjna. ■

Zmiana Kanałów

Active Desktop jest starszy od Windows 98. Został on wprowadzony do przeglądarki Microsoftu Internet Explorer 4. Wtedy w skład Active Desktop wchodziła cała masa Kanałów, za pomocą których można było zdobywać informacje. Kanałom udało się dostać do Windows 98, ale nie przetrwały one tak długo, aby stać się częścią Internet Explorera 5. Kanały, musi to zostać powiedziane, nie odniosły sukcesu. Jak wiele innych aspektów Active Desktop, sama idea brzmiała sensownie. Kanały to takie prostokąciki na twoim pulpicie, które zdobywają ciągle aktualne ("apdejt" dokonuje się za każdym razem, gdy łączysz się z Siecią) informacje z Internetu. BBC, Vogue oraz Financial Times należały do tych priorytetowych mediów, które same się dostosowały do tego, aby nadać sens istnienia wizji Microsoftu. Wiele z nich tak naprawdę wciąż jest dostarczycielami serwisu. Problem z Kanałami polega na tym, że ludzie z podłączeniem do Internetu typu dial-up nie korzystają z tego zbyt często, w związku z tym wiadomości, które posiadają na ekranie, szybko stają się przestarzałe. Przeglądanie Sieci w normalny sposób szybko staje się też koszmarem w momencie, gdy twój modem próbuje uaktualnić w tym samym czasie zawartość twojego serwisu informacyjnego. A pełne migotliwej grafiki Kanały okazały się w tamtym czasie potężnym obciążeniem w przypadku słabszych maszyn. Surfowanie po Internecie jest zdecydowanie o wiele bardziej atrakcyjne. Możesz sprawdzić więcej niż jedno źródło wiadomości, a standardowa przeglądarka sprawia, że podążanie różnymi linkami z jednych stron do innych jest znacznie łatwiejsze - z pewnością bardziej niż wykorzystywanie w tym celu niewygodnych prostokątów Kanałów na pulpicie.



Puszka Pandory z New Scientist przynosi z sobą wiele zabawnych anegdot na stronach on-line magazynu. Wciąż działa, choć trudno nam powiedzieć, czy jest uaktualniana.



Świetlana przyszłość Kanałów wydawała się zapewniona od chwili, gdy Microsoft stworzył stronę Active Gallery, skąd mogłeś ściągać nowe Kanały na swój pulpit. Jednak, niestety, serwis ten nie jest już więcej uaktualniany.

Zmień skorupę

Czyli jak przy pomocy śrubokręta i młotka upiększyć "okienka"

Kiedy krab pustelnik zaczyna się nudzić swoją starą skorupą, pozbywa się jej i znajduje sobie nową. Wynurzając się z głębin naszą łodzią podwodną, pokażemy Wam jak to się robi.

Ci z Was, którzy oczekiwali czegoś więcej od Windows 98 nie są osamotnieni. Ten sam stary pasek zadań, te same stare okna, ten sam stary Eksplorator - to samo wszystko. Nudząc się patrzeniem na to co dzień, można nabrać ochoty na wyjęcie z lodówki największego ogórka i palnięcie sobie w łeb. Jeżeli przytrafila Ci

się taka przygoda, mamy rozwiązanie, które nie wymaga biczowania się żadnym salatkowym warzywem - musisz zmienić powłokę.
Powłoka systemu operacyjnego (shell) jest warstwą kodu, która odpowiada za całą wizualną stronę wszystkich komponentów interfejsu - to wszystko, z czym komunikujesz się. W przypadku Windows 95 i 98, powloka jest odpowiedzialna za to, jak OS wygląda i jak się go odczuwa. Użytkownicy Linuxa mają do dyspozycji całe mnóstwo powłok do wyboru: od interfejsów do złudzenia przypominających Windows, aż po bardziej ezoteryczne wyroby. Nie jest ogólnie znanym faktem, że również użytkownicy Windows mogą zmienić domyślną powlokę, co daje natychmiastowe uaktualnienie interfejsu za zerową cenę.

Następny krok

Podobnie jak w przypadku Linuxa, zastępcze powloki dla Windows są najczęściej rozprowadzane jako freeware. Jedna z najbardziej stabilnych z nich prezentuje także inne podobieństwa. LiteStep dla Windows jest klonem popularnego AfterStep spod Linuxa, który z kolei jest kopią systemu operacyjnego firmy NextStep. Pasek zadań zastępuje panel, którym można dokować foldery, reprezentowane przez ich nazwy. Dodatkowe, inne elementy mogą zostać dołożone do powloki, aby zwiększyć funkcjonalność systemu. Używając zewnętrznych tematów graficznych, umożliwia stworzenie dowolnie wyglądającego pulpitu, który jest w wielu momentach o niebo wygodniejszy niż klikanie na przycisk Start i przedzieranie się przez foldery. Najlepsze ze wszystkich jest dodanie wirtualnego pulpitu, który umożliwia o wiele szybsze przełączanie pomiędzy aplikacjami niż przy użyciu Eksploratora. Jedynym problemem z LiteStep jest fakt, że aby zmienić jakikolwiek parametr (nawet jeden skrót), trzeba ręcznie zedytować plik tekstowy.

Myśl inaczej

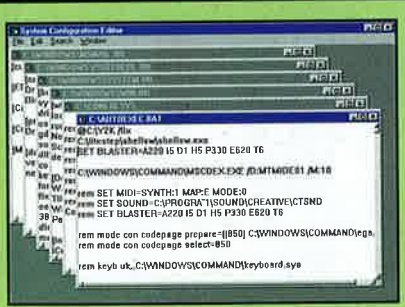
W następnej powłoce nie ma żadnych tego unixowego typu, niemiłych dla użytkownika, niespodzianek. MacVision sprawia, że Twój pecet wygląda i działa dokładnie tak jak Mac. Dokonuje tego zadania zadziwiająco skutecznie. Zastępując pasek zadań menu rodem z komputerów Apple, Eksploratora klonem programu Finder, a nawet zmieniając okna w taki sposób, że wyglądają jak żywcem wzięte z MacOS 8, MacVision zużywa o wiele mniej mocy procesora niż standardowa powloka Windows. Niektórzy z Was mogą ciężko wzdychać, czytając te słowa, ale według nas MacVision łączy w sobie najlepsze cechy z obu światów. Otrzymuje się całe zaawansowane zarządzanie pamięcią, rozszerzalność i oprogramowanie dostępne dla Windows, a przy tym interfejs użytkownika jest o wiele wygodniejszy. Na dodatek, jeżeli pomalujesz swój monitor na niebiesko, możesz całkiem nieźle udawać, że masz jednego z tych popularnych iMaców, a nie brudne, szare coś, co w rzeczywistości posiadasz.

Inne uderzenia

Nie wszystkie zastępcze powłoki są klonami tych z innych systemów operacyjnych. Niektóre z nich są prostymi urządzeniami, które pozwalają użytkownikowi nadać swój własny wygląd interfejsowi Windows. To zdecydowanie wykracza poza zmienienie obrazka na pulpicie i dodanie kilku

Sześć kroków do nowego wyglądu z LiteStep

1. Po pierwsze, będziesz musiał ściągnąć z sieci kompletny pakiet LiteStep. Po rozpakowaniu, trzeba uruchomić install.exe. Później trzeba wybrać katalog, w którym ma się znaleźć program, ale trzeba pamiętać, żeby na pytanie o modyfikację pliku system.ini odpowiedzieć NIE.



2. Kliknij przycisk Start, a następnie Uruchom. Wpisz SYSEDIT, aby otworzyć edytor plików systemowych. Na samej górze AUTOEXEC.BAT dopisz linię c:\litestep\shellsw\shellsw.exe. Jeżeli przez przypadek nie masz tego pliku, po prostu stwórz go Notatnikiem i zapisz w katalogu głównym c:

3. Kliknij prawym przyciskiem na pulpit i wybierz menu Tapeta. Zmień ją na plik background800.bmp (dla 800x600) lub

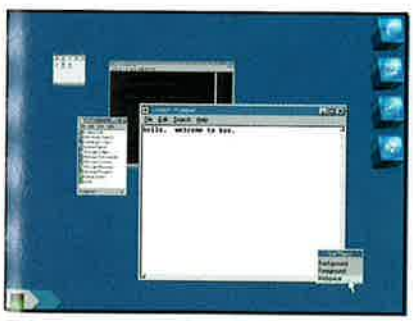
4. Teraz pora na zmianę okien i nadanie im najwyższego połysku przy pomocy wirtualnej skórzanej szmalki, popularnie zwanej

Mądrzy ludzie w sieci

Strona o nazwie floach.pimpin.net jest centrum informacyjnym dla kilku powłok Windows. Z wyraźnym ukierunkowaniem na LiteStep. Inne serwisy dotyczące tego programu to oczywiście www.litestep.org, a także www.litestep.com www.desktopz.org oferuje niewiele o dodatkowych powłokach, ale można tam znaleźć wiele podpowiedzi, jak zmienić wygląd i zachowanie systemu. Jeżeli nie znalazłeś informacji, których szukasz, musisz odwiedzić stronę o nazwie ChunkyMunky. Posiada ona w swoich zasobach kilka serwisów, które koniecznie trzeba odwiedzić. Zaliczają się do niej fenomenalne Shell Extension City www.chunkymunky.com/shellcity oraz tinomen.chunkymunky.com, która zajmuje się gotowymi projektami graficznymi dla alternatywnych powłok.

www.litestep.net jest doskonałym miejscem, w którym można znaleźć

kolorowych ikon. Możesz zdecydować, jak będą wyglądać Twoje okna, jakiego menedżera programów chcesz używać, jak będą reagować klawisze i wiele innych. W skrócie, otrzymujesz możliwość zaprojektowania własnego interfejsu. Z programów, które przetestowaliśmy w tej kategorii, najbardziej obiecująco wyglądał



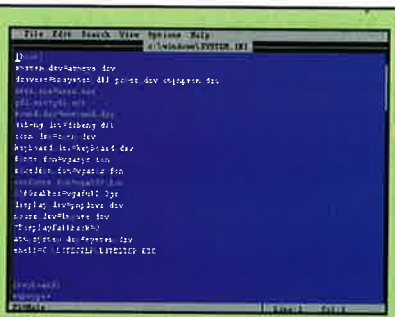
Outsider 99. Zintegrowany z kompletem gotowych projektów, włącznie ze starym Windows, i świetnym tematem Manga, umożliwiał nawet narysowanie od nowa zastępstwa dla paska zadań. Niestety błąd w wersji, którą testowaliśmy, powodował niepoprawne wyświetlanie czcionek przy przełączaniu się pomiędzy wyglądami.

Innym programem, umożliwiającym budowanie swojego własnego interfejsu, jest Reveal, zapewniający tylko najważniejsze części powłoki. Jednak czynność ta jest nieco uciążliwa. Trzeba ręcznie wpisać wiele parametrów do pliku tekstowego (na przykład, aby opisać wygląd okna). Na szczęście jakieś miłosierne dusze zlitowały się i z sieci można ściągnąć gotowe projekty całego interfejsu dla Reveala.

Te kilka powłok, o których tutaj wspomnieliśmy, to tylko ułamek tych, które można znaleźć w przygotowaniu. Zaliczają się do nich proste, otwarte schematy, ale również wiele, nie opisanych pomysłów. Wśród nich, na przykład klon Amiga Workbench. Powinno się jednak mieć na uwadze, że zdecydowana większość dostępnych powłok jest w permanentnej fazie testów beta. Niektóre mają problem ze stabilnością, a niektóre w ogóle nie chcą wystartować. Jeżeli jednak będziesz przestrzegał naszych zaleceń, możesz już wkrótce powiedzieć Eksploratorowi: żegnaj - na zawsze.

■

5. Po restarcie systemu, zadane Ci zostanie pytanie, czy chcesz używać LiteStep?, czy Eksploratora?. Nie jest to nazbyt trudna decyzja, prawda? Jeżeli chcesz ten sam, stary wygląd - wybierz Eksploratora, a jeżeli wyłamać się z norm i zobaczyć nowy interfejs - LiteStep.



6. Jeżeli cokolwiek pójdzie źle, uruchom system w trybie DOS i wpisz EDIT C:\WINDOWS\SYSTEM.INI, a następnie zmień linię shell=c:\litestep\litestep.exe na shell=c:\windows\explorer.exe. WindowBlinds można wyłączyć z Panelu Sterowania.

Park tematyczny

Jedną z przyjemniejszych funkcji nowych powłok jest możliwość łatwej zmiany wielu innych parametrów wizualnych Windows - dodać inne tło, zmienić domyślne kolory, czy załadować nowy zestaw ikonek itd. Udało nam się znaleźć kilka najdziwniejszych transformacji powłok, dostępnych w sieci.

E-sense jest jeszcze jednym opracowaniem, opartym na oryginałach rodem z Linuxa. Jeżeli odpowiada Ci taki wygląd, możesz ściągnąć powłokę i dodatkowe tematy ze strony kjofol.org/e

Temat graficzny dla Reveala - skrzyżowanie awangardowego obrazu i poranka po kilku szklaneczkach. Jest to jedno z wielu arcydzieł, które znajdują się na reveal.llawed.net

Tematy do LiteStepa są rozrzucone po całej sieci. Ten znaleźliśmy pod adresem www.litestep.net

Słownik użytkownika

B

BOOT DISK

Dyskietka startowa

Jeżeli z jakiegokolwiek powodu Windows nie uruchomi się, zawsze można odpalić system w trybie DOS przy pomocy specjalnie spreparowanej dyskietki startowej, która pomija twardy dysk i zapisany na nim Windows i pozwala Tobie oraz serwisantowi dokonać potrzebnych napraw.

C

CONTROL PANEL

Panel Sterowania

Cały sprzęt w pececie musi zostać skonfigurowany przed użyciem. Te czynności można przeprowadzić dzięki różnym ikonom w panelu sterowania. Znajdziesz go w menu Start, w sekcji Ustawienia.

COPY, CUT & PASTE

Kopiuj, Wytnij i Wklej

Kopiowanie, wycinanie i wklejanie są standardowymi metodami przenoszenia tekstu z jednego miejsca w dokumencie na drugie albo do zupełnie innego pliku. Można także wklejać nimi części grafiki oraz dowolne inne obiekty. Funkcje te znajdziesz w menu Edycja.

CRASH

Zawieszenie

Pojedynczy program może się zawiesić, albo przestając odpowiadać, albo nieoczekiwanie zamykając się. Same Windows mogą się także zawiesić, zmuszając użytkownika do restartu.

D

DESKTOP

Pulpit

Pulpit Windows jest tym, co widzisz, kiedy nie jest uruchomiony żaden program ani otwarty żaden folder. Normalnie pozostaje on pod nimi. Znajdziesz tam skróty: Mój Komputer, Kosz i wiele innych folderów i programów.

DEVICE DRIVER

Sterownik

Każdy element sprzętowy peceta, włączając w to karty graficzne, dźwiękowe i modemy, potrzebuje specjalnego, programowego sterownika, dzięki któremu system wie jak z nimi rozmawiać i je obsługiwać. Brakujące lub niewłaściwe sterowniki leżą u podstaw większości problemów z Windows.

DOS

Przed pojawieniem się Windows, pecety były obsługiwane przez wpisywanie tekstowych komend, używając systemu DOS. Wiele programów wciąż działa pod jego kontrolą. Dlatego jeżeli nie chcą one pracować w Windows, uruchom komputer w trybie DOS, co powinno pomóc.

DRAG & DROP

Przeciągnij i Upuść

Wiele części dokumentów może być przenoszonych, używając komend Wytnij i Kopiuj, ale Przeciągnij i Upuść jest nowszym wynalazkiem, który ma uczynić tę procedurę o wiele bardziej intuicyjną. Po prostu przeciągnij obiekt na miejsce, w którym chciałbyś go umieścić. Na przykład przesuwając plik, przeciąga się jedynie jego ikonę z jednego folderu do drugiego.

E

EXPLORER

Eksplorator

Eksplotator Windows jest programem, którego używa się do oglądania zawartości twardego dysku. Po prostu kliknij podwójnie na ikonie dowolnego folderu, aby otworzyć okno pokazujące jego zawartość. Eksplorator utworzy rozwijalną listę wszystkich folderów po jednej stronie i plików - po drugiej. Czyni to nawigację między nimi o wiele prostszą.

EXTENSION

Rozszerzenie

Nie musisz szukać ikony danego programu, aby otworzyć dokument z niego pochodzący. Wystarczy, że podwójnie klikniesz na samym pliku, a Windows automatycznie odszuka odpowiednią aplikację. Używa do tego celu trzyliterowego rozszerzenia na końcu nazwy pliku. Identyfikuje ono program, który ma zostać otwarty.

I

ICON

Ikona

Windows identyfikuje pliki, foldery, programy i inne obiekty, używając ikon - małych, graficznych reprezentacji każdego z nich. Przeciągnij ikonę, aby ją przesunąć, a kliknij na nią dwa razy, aby otworzyć plik, okno lub program.

INTERFACE

Interfejs

Słowo interfejs oznacza wszystko, co widać na ekranie monitora, kiedy działa Windows. Jest to zbiorcze określenie okienek, menu, okien dialogowych i innych elementów, którymi kontroluje się Windows i inne programy.

L

LINUX

Windows nie jest jedynym systemem operacyjnym, który można zainstalować na komputerze klasy PC. Niektórzy użytkownicy wolą raczej techniczny system Linux. Dla większości typowych użytkowników jest on zbyt skomplikowany przy instalacji i wymaga znacznej znajomości sprzętu i oprogramowania przy obsłudze.

M

MY COMPUTER

Mój Komputer

Ikona Mój Komputer na pulpicie daje dostęp do wszystkich napędów zainstalowanych w komputerze. Mogą w to wchodzić wewnętrzne twarde dyski, czytniki CD-ROM, stacje dyskietek i inne, zewnętrzne pamięci masowe. Prawe kliknięcie na tej ikonie pozwala obejrzeć właściwości systemu oraz otworzyć Eksploratora.

PC

NT
Windows NT jest skierowaną dla przedsiębiorstw alternatywą systemu Windows. Oferuje lepsze wsparcie dla sieci, ale gorzej wypada w ogólnym użytkowaniu w domu i biurze. Microsoft mówi o połączeniu obydwu systemów w jeden w niedalekiej przyszłości.

OLE
To oznacza Object Linking and Embedding (łączenie i umieszczanie obiektów). Jest to fragment systemu, dzięki któremu można włączać obiekty stworzone w danym programie do dokumentów innego formatu. Na przykład, możliwe jest umieszczenie arkusza Excela w dokumencie Worda. Większość programów obsługuje OLE, ale istnieją wyjątki.

PATHNAME
Ścieżka dostępu
Niektóre programy, szczególnie narzędziowe, mogą wymagać od użytkownika posługiwaniem się nie tylko nazwą pliku, ale także pełną ścieżką dostępu do niego. Oznacza to konieczność podawania także katalogu i podkatalogów, w których dany zbiór się znajduje.

PROPERTIES
Właściwości
Prawie wszystkie obiekty Windows posiadają właściwości. Można je oglądać lub zmieniać, klikając na nie prawym przyciskiem i wybieraniem Właściwości z menu. Dzięki temu możliwe jest obejrzenie na przykład ile miejsca na dysku zajmuje cały folder, łącznie z plikami w nim umieszczonymi.

RECYCLE BIN
Kosz
W to miejsce trafiają pliki, kiedy się je usuwa. Nie znikają tak po prostu. Można dzięki temu odzyskać przez przypadek skasowane zbiory, otwierając Kosz, klikając prawym przyciskiem na plik i wybierając Przywróć z menu.

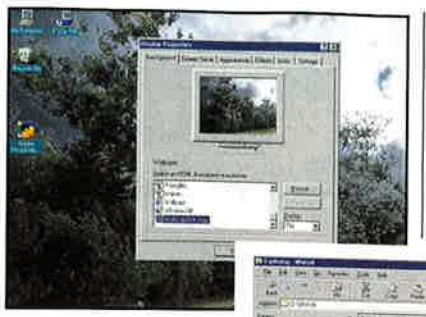
RESTART
Czasami trzeba ponownie uruchomić komputer. Albo ze względu na właśnie zainstalowane oprogramowanie, albo ze względu na jego zawieszenie się. Restart powoduje załadowanie od nowa całego Windows.

SHORTCUT
Skrót
Często potrzebny jest szybki dostęp do niektórych plików bez przenoszenia ich w inne miejsce, co zburzyłoby misternie zbudowany system przechowywania zbiorów. Do tego służą skróty. Większość Menu Start składa się właśnie z dodanych przez instalowane programy skrótów. Można je znaleźć także na pulpicie.

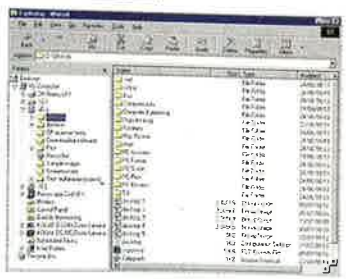
START MENU
Menu Start
Jest to codzienne centrum kontrolne systemu. Tutaj można znaleźć wszystkie programy, narzędzia Windows, ostatnio otwierane dokumenty i ustawienia. Można także ręcznie dostosowywać menu start, pozbywając się wszelkich niepotrzebnych rzeczy.

SYSTEM TRAY
Pasek zadań
Ten mały obszar w prawym, dolnym rogu ekranu składa się z zegara, kontroli głośności i wielu innych obiektów umieszczonych tam przez Windows i inne programy, w celu umożliwienia natychmiastowego dostępu.

UNINSTALLER
Deinstalator
Instalowanie programu nie jest prostą czynnością, jako że wiele plików jest kopiowanych w różne miejsca. Instalator oprogramowania wie dokładnie, gdzie dany element powinien się znaleźć, a większość pakietów jest zaopatrzonych także w Deinstalator. Pozwala on usunąć wszystkie pliki, jakie zostały przeniesione na twardy dysk przy instalowaniu aplikacji.



^ *Dlaczego nie ożywić pulpitu, wybierając obrazek tapety, zamiast umieszczać tam nudny, prosty wzorek.*

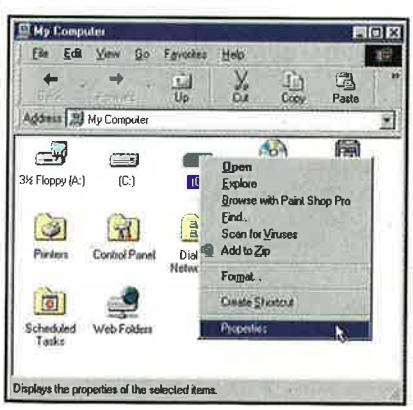


Eksplorator wyświetla po lewej wszystkie dyski, foldery i podfoldery, a zawartość wybranego z nich po prawej.

UTILITY
Narzędzie
Mały program zaprojektowany do wykonywania zadań porządkowych i naprawczych, a nie do tworzenia i edycji dokumentów. Na przykład WinZip jest narzędziem kompresującym pliki , a ScanDisk to narzędzie Windows do sprawdzania poprawności zapisu danych na twardym dysku.

WALLPAPER
Tapeta
Pulpit Windows nie musi być prostym wzorem albo nudnym kolorem. Można zamiast tego wybrać obrazek, albo jeden z dołączonych do systemu, albo dowolny inny zapisany przez użytkownika na dysku. Sporo tapet znajdziecie w naszym Bonusie na Cover CD.

WINDOW
Okno
Jeden z podstawowych elementów interfejsu Windows. Ogląda się w nim zawartość folderów, programy otwierają okna, a także dokumenty ogląda się w oknie. Prawie każde z nich posiada przyciski Minimalizuj, Maksymalizuj i Zamknij w prawym, górnym rogu. Można przesuwać okna przeciągając je za pasek tytułowy, a także zmieniać ich rozmiary, przesuwając ich krawędzie.



<W celu uzyskania szybkiego dostępu, po prostu kliknij prawym przyciskiem na obiekcie, a otrzymasz menu skrótu.

HELPLINE CD-ACTION

HELP meeeee...

Wszyscy powstań! Odbywa się posiedzenie sądu CD-Action. Proces PC kontra Użytkownicy trwa. Oskarżenie powołuje następnego świadka...

Od początku

Wyprostowałeś swoją sylwetkę, straciłeś to dodatkowe owłosinie na ciele i nauczyłeś się, jak używać prostych narzędzi z kamienia. Czas zatem zmierzyć się ze swoim komputerem.

P Postęp, jaki postęp?!

Posiadam P133, który ostatnio rozbudowałem z 16 do 80 Mb RAM, co daje mi znacznie szybszą maszynę za umiarkowane pieniądze. To prawda, nie mogę uruchamiać wszystkich najnowszych gier, ale z drugiej strony wcale tego nie chcę. W sumie ceny gier, które "pójdą" na moim komputerze są ciągle takie same, nawet jeśli mają już parę lat. Może jest tak, że taniej i łatwiej byłoby kupić całkowicie nowego peceta niż rozbudowywać go, ale kto chciałby kupić starą maszynę?

O No dobra, otwieram aukcję na twój P133 od 400 zł, ale, ogólnie, zgadzam się z Tobą. Ja wymieniam sprzęt zawsze co dwa-trzy lata i nigdy nie udaje mi się pozbyć starego. Po prostu maszyny te szwędają się wokół, jak stetryczałe i zapomniane kontakty z innymi ludźmi. Prawdę mówiąc one nie są stetryczałe, podobnie jak moje kontakty z ludźmi (chciałem po prostu użyć słowa "stetryczały"). Przepraszam, jeszcze raz - jakie było twoje pytanie?

P Jutro, które nigdy nie przyjdzie

Obecnie posiadam dość stary system z P166 MMX, ale rozważam możliwość zakupu nowego, opartego na 500MHz z PIII. Oznaczłoby to oparcie się na chipsecie 440BX Intela, ale martwię się, czy gdyby udałoby mi się być "do przodu" teraz, to czy nie odciąłbym sobie dalszych opcji upgrade'u na przyszłość. Chyba mam rację, że prawdopodobnie pojawi się nowa płyta główna i chipset, który będzie pracował z szybkością 133MHz i sprawi, że CPU będą "chodziły" z prędkością 600MHz i większą? Jeśli tak, czy może nie byłoby rozsądniej poczekać, aż taki układ się pojawi?

O Musisz się jeszcze dużo nauczyć o siłach witalnych, mój młody terminatorze. Jedynym pewnym na przyszłość komputerem jest zawsze ten, którego jeszcze nie kupiłeś. Za każdym razem, gdy przekonujesz się do konieczności posiadania nowego hardware'u, ograniczasz jakoś możliwości swojego następnego ruchu. Z drugiej strony trudno jest wykonać jakąś użyteczną pracę za pomocą hardware'u, który jest jeszcze w sklepach, zatem prędzej czy później będziesz musiał zrezygnować z neutralności. Moja filozofia mówi, żeby zrobić to szybciej i zacząć żyć z tym. Nie oszukuj sam siebie, że następne wielkie technologiczne okrążenie w tym wyścigu lub obniżka cen będzie tą ostatnią...

P Zagadkowy modem

Mam wewnętrzny modem głosowy K56flex z mikrofonem, kompatybilny z Rockwellem, który łączy się tylko z prędkością 33.3Kbps. Możecie mi powiedzieć, gdzie otrzymam nowe drivery do niego i czy można go ugrade'ować do flasha?

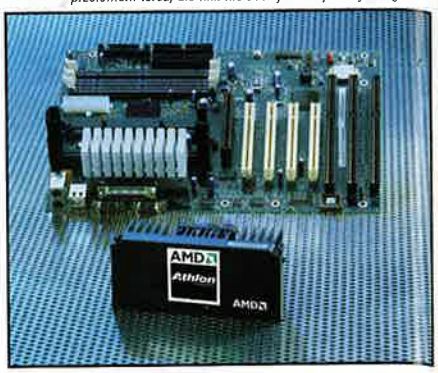
O Czy przypadkiem nie powinieneś wiedzieć doskonale tego, co jest głęboką tajemnicą mężczyzn? Jasne - Przyspieszenia nie można przenieść na urządzenia peryferyjne peceta. Najbardziej prawdopodobną przyczyną, dlaczego nie możesz uzyskać połączenia z szybkością 56K, jest to, że twój ISP przestał obsługiwać K56flex, a zamiast tego "przerzucił" się na V.90. Oczywiście, że nie ma sposobu na to, żebym wiedział, czy Twój modem w jakimś stopniu może być flashowany czy nie, ale moja intuicja elektronika mówi, że raczej nie. Modemy OEM typu "no-name" nie upraszczają sobie po prostu drogi, obcinając kąty - one je ciosają i delikatnie polerują. Ram flash jest odrobinę droższy niż EPROM, więc prawdopodobnie posiadasz ten drugi. Na całe szczęście modem V.90 jest tańszy niż cokolwiek innego z oferty specjalnej - możesz mieć go już za 200 zł.

P Przewrotna zawrotność

Mój 36xCD-ROM zaczyna się kręcić dopiero po jakimś czasie. Czy to normalne?

O Oczywiście, że nie. Prawie wszystkie nowoczesne napędy CD-ROM używają specjalnej technologii skoku tachionowego, aby uzyskać przyspieszenie ze stanu spoczynku do kilku tysięcy

Ostatni postrach Intela stworzony przez AMD może okazać się przełomem teraz, ale nikt nie zostaje na topie zbyt długo.



obrotów na minutę w zero sekund. System ten ma jednak pewną niedogodność - żeby wytrzymać takie przyspieszenie, same dyski muszą być nieskończenie odporne, czyli muszą być nieskończenie "zagęszczone", tak więc ich pole grawitacyjne wystarczy, aby dokonywać ciągłej implozji w twoim wycinku wszechświata, tworząc czarną dziurę. Mimo to jednak, napędy z ukrytym przyspieszeniem-zero, gdzieś są. A ty powinieneś zwrócić zwój CD-ROM do producenta z żądaniem natychmiastowej wymiany.

P Ładowanie przerywane

Czy kiedy ściągasz z Internetu i naciśniesz w międzyczasie ctrl+alt+del to twoja sesja zostanie zatrzymana, tak że będziesz mógł dokończyć później, czy będzie przerwana całkowicie?

O Kiedy naciśniesz ctrl+alt+del za pierwszym razem, Windows po prostu pokaże okno dialogowe Zamknij program. To samo w sobie nie wystarcza, żeby przerwać ściąganie. Jeśli jednak naciśniesz te trzy klawisze ponownie lub wybierzesz Zamknij system - całkowicie przerwiesz ściąganie i prawdopodobnie będziesz musiał zacząć je od początku. Dzieje się tak, ponieważ oznacza to zresetowanie twojego peceta, co sygnalizuje modemowi, żeby się rozłączył (rozumiesz - nie możesz dalej ściągać czegoś z Internetu, jeśli nie jesteś do niego podłączony). Jeśli strona FTP obsługuje opcję auto-resume, a ty używasz programu FTP z taką opcją (na przykład Go!zilla - www.gozilla.com), będziesz mógł kontynuować ściąganie od miejsca, w którym je przerwałeś podczas ostatniej sesji po ponownym nawiązaniu połączenia z Internetem, rzecz oczywista.

P Przekomarzanie się

Mówiło się, że najszybszy procesor Pentium pracuje z częstotliwością 233 MHz. Tymczasem ja widziałem wiele komputerów przenośnych, które posiadają Pentium MMX 266 MHz. Jak to właściwie jest?

Rzeczywiście istnieje przenośne Pentium 266MHz MMX, ale nie można go połączyć z gniazdkiem ZIF i jest sprzedawany jedynie tym, którzy składają komputery w ilościach nie mniejszych niż 1000. Jeśli spojrzysz na channel.intel.com/business/ia_chan/micinfo/understand.htm, zobaczysz, że wachlarz procesorów Pentium MMX kończy się na 233MHz. I zanim bractwo Macowe siądzie na mnie - przyznam, że istnieje procesor G3 266MHz.

Mówię po raz ostatni: na zdjęciu widzimy procesor Pentium 266MHz MMX, który nie istnieje.

Czołgiem!

W przypływie rozpaczy zgłaszam się popkornie z następującym zapytaniem (w SQL może być?): Na który śmietnik wywalić grafa pod tytułem i740???
A już poważniej - mam z tą kartą jakieś dziwne problemy np.:
- w quake 1 gl frame rate ma jakieś 20 sekund na klatkę (to nie czeski błąd, powaga, żabka emerytka na spacerze, jeśli nie gorzej)
-taki na przykład wygaszacz ekranu liquid-desktop (openglowy) działa, ale zawiesza mi kompa i to permanentnie
-dużo gier nie działa (np. demko braveheart, twist'n'turn, castrol bike - żeby ograniczyć się do gierców z Waszego CD)
-Unreal nie chciał chodzić w trybie OpenGl (mimo patcha), a w trybie Direct3D trzeba było kombinować - odpalać w okienku i dopiero przełączać na fullscreen, bo też była kaszka,
a z drugiej strony taki sinistar (też prezent od Was), mimo ogromnych wymagań sprzętowych chodzi miodnie i pięknie.
W czym tkwi przyczyna? Podejrzewam, że to kwestia sterownika/biblioteki opengl, ale wolałbym wskazówkę eksperta (ukłon w Waszą stronę).

Jakub Sawczuk

No właśnie... rozwiązaniem na wszystkie problemy jest wymiana na coś lepszego. :))

Podejrzewam (jako że o tym nic nie mówiłeś), że producentem karty jest jakaś tajemnicza firma z Tajwanu. Niestety, nie poprawia to sytuacji. Możesz spróbować zainstalować sterowniki do analogicznej karty (na i740) jakiejś dobrej firmy (Diamond, Hercules itp.).

Porada od czytelnika

Aby wykonywać najszybsze w tej części świata formaty dyskietek, stwórz plik wsadowy o nazwie qfa.bat, gdzie wpisz linię: format a: /V:floppy /q /f:1.44, i umieść go w c:\windows\command
Timothy Sherratt,
depresion@prometheusuk.freeserve.co.uk

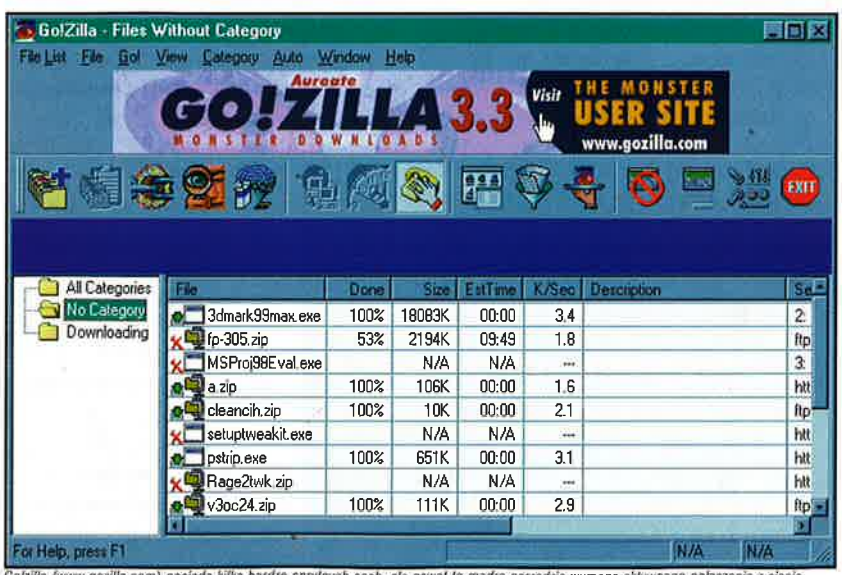
Poza tym niewiele można poradzić. I740 był po prostu wielką pomyłką i sypał się, gdzie popadnie (jak sam zauważyłeś - szczególnie w OGL). Dlatego poza wymianą akceleratora, niewiele mogę poradzić.

Mam problem

z moim modemem, ponieważ on rozłącza się, gdy jestem w necie.

adikk

To raczej problem z Twoją centralą telefoniczną. No, chyba że masz naprawdę tani modem, ale niestety nie mogłem tego wywnioskować z Twojego listu.



Gozilla (www.gozilla.com) posiada kilka bardzo sprytnych cech, ale nawet to mądre narzędzie wymaga aktywnego połączenia z siecią, zanim zacznie ściągać pliki.

Dziesięciominutówka antyproblemowa

1. DOA

Jeśli diody na obudowie nawet nie włączają się, oznacza to, że prawdopodobnie nie ma w ogóle zasilania - sprawdź bezpiecznik we wtyczce. Kręcący się tylko wiatraczek zasilacza, a nie procesora może oznaczać uszkodzoną płytę główną, choć może to być też spowodowane przez błędnie umieszczoną kartę AGP. Jeśli wiatraczki zaczynają się kręcić nieregularnie, prawdopodobnie masz przeładowaną sieć elektryczną. Spróbuj usunąć jedną z kart rozszerzających. Zapalone cały czas światło pod kieszenią na dyskietki oznacza, że kabel jest podłączony odwrotnie, lub że brak jest połączenia w ogóle. Jeśli systemowe diodki zapalają się, ale ekran jest czarny, oznacza to, że mógł wysiąść transformator w monitorze.

2. Nie przejmuj się piskami

Jeśli w czasie uruchamianie komputera usłyszysz w pewnym momencie jeden długi, a następnie dwa krótkie piski, oznacza to zwykle, że karta graficzna jest niewłaściwa lub źle włożona. Dwa długie i trzy krótkie oznaczają rozładowaną beterię CMOS; podczas gdy jeden długi, jeden krótki i cztery krótkie to przeważnie sygnał błędu sumy kontrolnej BIOS-u (konieczność postarania się o nową płytę główną, ponieważ nie możesz odzyskać BIOSu, gdy komputer nie wystartuje); trzy długie piski, dwa krótkie, a następnie cztery krótkie mówią, że kontroler klawiatury nie działa. Oznacza to, albo uszkodzony kable od klawiatury, albo o jedną rozlaną na klawisze colę za dużo. Żadnych pisków to najgorszy scenariusz - jeśli wiatraczki obracają się, a światła świecą, oznacza to uszkodzenie CPU.

3. Komunikaty o błędach

Kiedy już właściwie określiłeś elementy audio podczas POST (Power On Self Test), możesz zacząć czytać wiadomości, które się pojawią na ekranie. Jeśli licznik pamięci nie doliczy się tego, na co czekałeś, lub jeśli komputer zatrzyma się podczas liczenia, albo gdy pojawi się wiadomość uskarżająca się na błąd parzystości pamięci, usuń i ponownie umieść wszystkie kostki RAM. Następnie powinny oznajmić swoje istnienie urządzenia IDE. Jeśli żadne tego nie zrobiło, upewnij się, że ich kable zasilania i IDE są na właściwych miejscach. Informacje o błędach POST z liczbami błędów w zakresach 4xx, 5xx, 24xx i 74xx odnoszą się do podsystemowych nieprawidłowości grafiki. Sprawdź, czy wszystkie RAM na karcie graficznej są dobrze osadzone w gniazdkach.

4. Inna para Bootów

Jeśli POST kończy się bezbłędnie, ale PC nie uruchamia Windows, nawet w trybie awaryjnym, może to oznaczać problem z twardym dyskiem. Niskie mruczące odgłosy, którym towarzyszą niewłaściwe obroty dysku sygnalizuje problem z silniczkiem dysku. Wysokie jęki są spowodowane, albo przez zderzenie głowic odczytu/zapisu z powierzchnią talerza, albo przez wadliwą osłonę antystatyczną. Nawet jeśli nie ma niezwykłych hałasów, nośnik lub głowice mogą być uszkodzone. Jeśli masz dysk SCSI, możesz przedłużyć jego życie dzięki backupowaniu lub robieniu formatu o niskim poziomie. W przeciwnym razie, czas na nowy dysk.

Leczenie okien

Nieważne, "Gdzie chcesz dzisiaj pójść?". Lepiej spytaj - jak się tam dostaniesz.

Posiadam laptop Pentium z Windows NT.

Używam go w pracy, ale nasz serwis techniczny w jakiś sposób zablokował mój komputer w ten sposób, że nie mogę na nim zainstalować żadnych programów. Czy można to jakoś ominąć?

Windows NT został zaklasyfikowany przez Ministerstwo Obrony USA jako bezpieczny system operacyjny. Oznacza to między innymi, że nie wystarczy nacisnąć [escape], aby przeskoczyć proces logowania się do systemu lub wyszukać listę nie zakodowanych haseł w pliku tekstowym. Wygląda na to, że twój laptop został skonfigurowany tak, aby tylko ktoś z dostępem do hasła administratora mógł instalować na nim software. Instalowanie w tym kontekście oznacza modyfikowanie pewnych obszarów rejestru lub dodanie plików do folderów \windows lub \windows\system. Jednak mimo to z pewnością masz możliwość kopiowania plików i tworzenia folderów, aby niektóre małe narzędzia, które nie zmieniają rejestru mogły być instalowane. Jeśli chcesz czegoś więcej, musisz zrobić słodką minkę do twojego administratora, aby wyciągnąć z niego hasło. Ale jako ktoś, kto ma doświadczenie w pracy na takim właśnie stanowisku, mogę Ci powiedzieć, że na tym właśnie polega cały urok posiadania hasła i to jest w tej profesji najważniejsze.

WyDOStać DOS

Właśnie niedawno otrzymałem laptop z kolorowym wyświetlaczem z 8Mb RAM, procesorem 386 40MHz i 280 Mb HD. Nie "uniesie" to z pewnością Windows 95, ale powinno wystarczyć dla Win 3.11, prawda? Mój problem polega na tym, że chociaż mam zestaw dyskietek do Windows 3.11, nie posiadam dysków instalacyjnych DOS 6.22. Czy możliwe jest, aby użyć DOS-owej części Windowsa 95, uruchamiając "fdisk" i "format", tworząc katalog o nazwie dos i kopiując (z dyskietek) zawartość c:\windows\command na laptopa, a następnie załadować z takiego systemu Windows 3.11? A może muszę jednak postarać się o kopię DOS 6.22?

Jeśli ta kopia Windows 95 jest już zainstalowana na innej maszynie to użycie jej części na laptop będzie piractwem komputerowym, według reguł licencji. Jednak jest to możliwe technicznie. Załadowałem mój laptop 386 z dysku startowego Win 95, a następnie uruchomiłem proces instalacyjny Win 3.1 bez żadnych problemów, zatem DOS-owe jądro Win 95 jest z pewnością kompatybilne wstecznie pod tym względem.

Metarefleksja

Odnosząc się do komentarzy, dotyczących IE 4, który oszaleje po roku 2035 - a kogo to tak naprawdę obchodzi? Czy on w roku 2035 będzie dalej używał IE 4? Czy Microsoft będzie wciąż istniał? Czy pecety będą jeszcze istniały w takiej formie jak teraz, a może wszystko będzie zintegrowane z superlodówką? Nikt tego nie wie. Przemysł PC zmienia się radykalnie codziennie (pomyślcie tylko o grach sprzed pięciu lat!), a więc wkurzanie się z tego powodu, że software umrze za 36 lat jest kompletną stratą czasu.

Jeśli tamto jest stratą czasu, to czym jest narzekanie na narzekanie? Tymczasem, oto co ja robię - też narzekam!

Uciąć mu głowę!

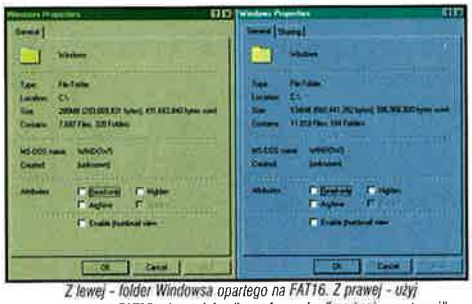
Zrobiłem bałagan w komputerze mojego taty, instalując mu Windows 98. Nie żyję już. Startuje bez problemu, ale kiedy mam go zamknąć, otrzymuję wielki biały komunikat z: "Msgrv32... Pojawił się błąd w twoim programie. Aby pracować dalej kliknij Ignoruj... bla, bla, bla". Próbowałem dokonać reinstalacji, ale to nie rozwiązało problemu. Wydaje się, że wyszło mi na dobre użycie mojej kopii Windows 98, aby dokonać upgrade'u jego maszyny. (Tego kawałka nie drukujcie.)

Przykro mi, ale musiałem to zamieścić, częściowo dlatego, że Microsoft płaci mi małą prowizję za każdego, kto naruszył ich prawa autorskie, ale przede wszystkim dlatego, że to jest właśnie przyczyna problemu. Ten błąd jest tak naprawdę rezultatem błędu wyjątku w pliku DBLBUFF.SYS i pojawia się jedynie, jeśli zainstalujesz Win 98 z plików lokalnych na twardy dysk lub z wersji OEM z CD-ROM-u. Patch (na który nie otrzymasz obsługi) możesz znaleźć u Microsofta, i jeśli rzeczywiście ucierpiałeś z powodu tego błędu na swoim komputerze, możesz iść do dostawcy i zażądać go. Ponieważ tak nie jest w twoim wypadku, musisz kupić licencję na upgrade Windows 98 dla twojego taty i zainstalować go.

Jeden rozmiar na każdą okazję

Szukałem rozmiaru mojego katalogu Windows i otrzymałem dwie różne liczby. Dlaczego ten pomiar właśnie tak wygląda, i która liczba jest właściwa?

Obydwa są właściwe - po prostu mówią o innych rzeczach. Pierwsza liczba odnosi się do całkowitego rozmiaru folderu, dodając długości wszystkich plików, które się tam znajdują. Liczba "używanych bajtów" określa, jak wiele przestrzeni na twardym dysku to naprawdę zajmuje. Te dwie liczby nie są takie same - każdy plik musi zajmować ilość klastrów wyrażoną za pomocą liczby całkowitej i zawsze coś zostaje na ostatnim klastrze dysku,



Z lewej - folder Windowsa opartego na FAT16. Z prawej - użyj systemu FAT32, aby zminimalizować rozmiar "martwej przestrzeni".

zajmowanym przez plik (co jest znane jako martwa przestrzeń). Rozmiar klastra jest funkcją rozmiaru dysku i systemu jego "wypełniania". Po tym, co widzę ze screenshota, który przysłałeś, mogę ci powiedzieć, że masz 32K klastrów i dalej, że "martwa przestrzeń" wynosi około 40 procent twojego folderu Windows. Jeśli jednak skopiowałbyś te pliki przez sieć telefoniczną, rzeczywisty rozmiar decydowałby o czasie transferu. Jeśli przeniesiesz się na Windows 98 i przekonwerujesz swój system do FAT32, "martwa przestrzeń" zmniejszy się do 4K i odzyskasz conajmniej 25 procent zmarnowanej przestrzeni na dysku.

Aktualna tapeta jednego z redaktorów została zeskanowana z butelki Isla Negra Cabernet Sauvignon.

Śliczna tapeta

Gdzie znaleźliście tę wspaniałą tapetę? Widziałem ostatnio u Was dwa screenshoty, które rzeczywiście zafascynowały mnie. Jeśli to możliwe, chciałbym wiedzieć, jak można ją znaleźć.

Nie zamierzałem zawracać wam głowy, umieszczając ten list, ponieważ wydaje się bardzo trywialny. Ale

nie macie pojęcia, jak wielka liczba czytelników przysłała e-mailem podobne pytanie. Większość z nich, jak ty, pracuje w Windows 98 i posiada tę tapetę, nie zdając sobie z tego sprawy. Jest ona dołączona do Science theme i można ją otworzyć z \Program Files\Plus!\Themes.exe. Może zauważyliście, że nie używałem ikon z Science theme - myślę, że te z Dangerous Creatures wyglądają o wiele lepiej.

Irytujące przeglądanie

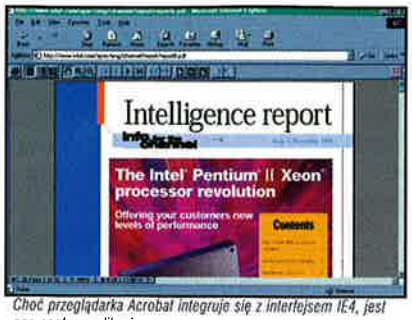
Lubię odwiedzać regularnie stronę Intela, aby być na czasie co do najnowszych wieści dotyczących architektury procesorów. Jednak kiedykolwiek otwieram jakiś dokument PDF w Internet Explorer 5, nie mam możliwości jego zachowania, ponieważ Save i Save As opcje są nieaktywne.

Kiedykolwiek oglądasz dokumenty PDF, twoja przeglądarka automatycznie włącza przeglądarkę Adobe Acrobat, aby je wyświetlić. Jednak bezpłatna wersja Acrobata nie posiada wszystkich opcji aktywnych, a Save jest jedną z tych, które są dostępne tylko w pełnej wersji komercyjnej. Jednak nie przejmuj się. Możesz mimo to zachować te dokumenty, bezpośrednio ze strony WWW. Kliknij na nim prawym przyciskiem, a następnie wybierz Zapisz Link Jako.

Uciekający dysk

Obecnie eksperymentuję z miarami zużywania energii przez mojego peceta, aby obciąć trochę moje rachunki za elektryczność. Mój problem polega na tym, że wydaje mi się, że mój twardy wcale nie zwalnia i cały czas wiruje, bez względu na to, jakie ustawienia, dotyczące limitu czasowego, mu zadam. Posiadam komputer Celeron 333 na płycie głównej BH6 z 32Mb RAM i dyskiem twardym Seagate 4Gb. Pracuję w Windows 98.

Ten problem to tak naprawdę kolejny ruch Billa Gatesa w ramach jego planu podboju świata. Pomysł polegał na ukojeniu wszystkich w fałszywym przekonaniu o braku zagrożenia za pomocą zielonych pecetów, które wyłączają się samoczynnie, aby każdy użytkownik pozostawiał je zawsze włączone. Ostatecznie producenci komputerów zrezygnowaliby z umieszczania na obudowach przycisku "Power". W trakcie, Microsoft zacząłby cicho wykupywać firmy związane z produkcją energii elektrycznej i, pewnego dnia, wszystkie pecety zostałyby nastawione na maksymalną moc z rozżarzonymi na maksa monitorami i napędami wirującymi na największych obrotach. Zjawisko, o którym piszesz to właściwie projekt beta firmy Seagate, aby zobaczyć, jak to wszystko będzie działało. Oczywiście Microsoft utrzymuje, że to kolejny bug w systemie, ale jeśli przeczytasz artykuł 229273 Knowledgebase, zobaczysz, że nie ma tam mowy o tym, jak go zlikwidować...



Choć przeglądarka Acrobat integruje się z interfejsem IE4, jest ona osobną aplikacją.

Windows na (U)maxa

Właśnie dokonałem upgrade'u RAM-u do 64 MB i czekałem na tę chwilę, aby opowiedzieć o swoich przeżyciach. Mój następny krok to była wymiana mojego Celerona 333 na PII 400. Mój system działał świetnie. Nawet zainstalowałem Windows 98, a jako nagrodę otrzymałem system, który odpalał się na wszystkie cylindry. Potem dodałem skaner Umax S6E i... domek z kart się rozleciał. Czy nie za bardzo uwierzyłem w swoje szczęście?

Boję się, że tak.... Tak się po prostu składa, że drivery Umax 6SE nie są kompatybilne z Windows 98 SE. Częściowo wynika to z faktu, że proces instalacji driverów zastępuje linię o ścieżce w Autoexec.bat na jedynie pat c:\ummgr i w konsekwencji system operacyjny nie może znaleźć win.com ani czegokolwiek innego poza driverami skanera. Ale to jeszcze nie koniec. Microsoft umył całkowicie ręce w tej sprawie i twierdzi, że jedynym rozwiązaniem jest usunięcie software'u związanego ze skanerem. Jednak ludzie z serwisu Umaxa byli jednak nastawieni bardziej optymistycznie, kiedy z nimi rozmawiałem. Zapewnili mnie, że jeden z ich najlepszych ludzi pracuje obecnie nad tym (ma on na imię, oczywiście, Bob) i o ile nawet nie mieli jeszcze dla mnie rozwiązania w tamtym momencie, obiecali, że do momentu, w którym przeczytacie tę informację Bob wykombinuje coś i dostarczy to rozwiązanie na ich stronę internetową: www02.umax.com/support. (Udało mu się?)

Porada od czytelnika

Aby wyłączyć przycisk Windows na klawiaturze i tym samym zapobiec pojawieniu się, na przykład menu Start w czasie trwania najbardziej gorącej akcji w Half-Life, wypróbuj narzędzia o nazwie Winkey Disabler. Można je ściągnąć za darmo ze strony: www.tiny-planet.com"

Adres porad technicznych Umaxa: www02.umax.com/support/. Do tego czasu Bob powinien już przygotować lekarstwo na wadliwą pracę skanera 6SE pod Windows 98 i umieścić ją w Sieci.

Cały happy?

Wirus e-mailowy Happy99 jest przyczyną jednych z najczęściej odnotowywanych na świecie infekcji. Na całe szczęście mamy lekarstwo. Happy99.exe przybywa na twój komputer jako załącznik do e-maila, prawdopodobnie od kogoś, kogo znasz i do kogo masz zaufanie. Jeśli wykonasz program, zostajesz poczęstowany krótką animacją fajerwerków i to wszystko. Jednak w trakcie oglądania tego widowiska wirus cicho przejmuje kontrolę nad twoim połączeniem internetowym.

Od tego momentu odbiorca każdego e-maila, który wyślesz otrzyma drugą wiadomość z załącznikiem w postaci happy99.exe. Sam Happy99 nie wywołuje żadnych katastrofalnych dla systemu skutków, ale może sprawić, że programy e-mailowe się zawieszą, a dodatkowe przeciążenie w "ruchu pocztowym" to również prawdziwe utrapienie. Aby usunąć infekcję, najpierw musisz się odłączyć od Internetu. Teraz twoim priorytetem, jako odpowiedzialnego obywatela, będzie porzekonanie się, że nie będziesz w stanie infekować komputerów innych ludzi. Aby tego dokonać, usuń ska.exe i ska.dll z folderu windows\system. To są właśnie pliki odpowiedzialne za rozprowadzenie wirusa. Bez nich Happy99 jest w pułapce. Plik happy99.exe po prostu odtworzy te pliki i wyprodukuje na nowo zarazę, jeśli niechcący wykonasz ten program. Zatem dobrze będzie, jeśli pozbędziesz się z komputera i jego. Aby przejąć kontrolę nad twoim połączeniem internetowym Happy99 musi zmodyfikować windows\system\wsock32.dll - jest to biblioteka Windowsa, która obsługuje wykonywanie połączeń dial-up. Jeśli zostałeś zarażony naszym wirusem, ten plik jest uszkodzony i musi zostać usunięty. To jest plik systemowy, więc nie będzie pokazany w normalnym trybie wyświetlania zawartości folderu. Jeśli go nie widać, użytkownicy Windows 98 powinni kliknąć na Widok, Opcje folderów... w Eksploratorze; użytkownicy Win 95 - kliknąć Widok, Opcje. Następnie należy przełączyć do zakładki Widok i zaznaczyć opcję Pokaż wszystkie pliki. Na całe szczęście Happy99 stworzył plik zapasowy biblioteki Wsock32, zatem nie musisz instalować na nowo Windows, aby odzyskać pierwotne ustawienia związane z łączeniem się z Internetem. Aby przywrócić pierwotny plik, zmień nazwę windows\system\wsock32.ska na wsock32.dll. Teraz powinieneś wybrać opcję Tylko do odczytu i Systemowy z okna właściwości dla tego pliku. W końcu ponownie uruchom Windows, aby oryginalny Wsock32 został załadowany. Teraz twój system jest czysty. Nie zapomnij powiadomić osobę, która wysłała ci e-mail z wirusem, że również i jej system jest zainfekowany. Powinna ona postąpić tak samo jak ty, aby oczyścić swój komputer.

Coś twardego

Mała paskudna chrząstka utkwiła ci w gardle? Wykonajmy zatem manewr Heimlicha.

Długie dzielenie

Zamieniłem swój procesor P133 classic na Celeron 300A. Niektóre programy DOS-owe nagle zaczęły mówić o błędach w tekstach typu: "Runtime error 200 at 0001:2D9E". Inżynier ze szkoły mówi, że jest to spowodowane tym, że mój Celeron jest za szybki, aby zadziałało na nim coś takiego, jak Tyrian czy moje Quake Utilities.

Cóż, w związku z tym, twój "Inżynier ze szkoły" powinien zostać po lekcjach, ponieważ tu wcale nie chodzi o to. Komunikaty o błędzie, w trakcie wykonywania, są generalnie generowane przez kod umieszczony przez kompilator. Ten konkretny pochodzi z kompilatora Borlanda. Błąd 200 znaczy "dzielenie przez zero". Zwykle jest to następstwem jakiegoś buraka w programie, ale tutaj to wina kompilatora, który niewłaściwie inicjalizuje czas wykonywania programu na komputerach z mikrokodem PII, z twoim Celeronem włącznie. Obecne wersje kompilatorów Borlanda nie wywołują tego błędu, ale to nie pomaga programom, które zostały już skompilowane. Na całe szczęście możesz naprawić tę usterkę za pomocą łatki, którą znajdziesz na: www.gwdg.de/~uconrad1/programe.htm

Z łezką w oku

Obecnie posiadam dość stary komputer z procesorem P75, 24Mb RAM i Windows 95. Według instrukcji obsługi technicznej, najszybszy procesor, który mogę dokupić do tego zestawu to Pentium 120MHz. Skontaktowałem się z wieloma dystrybutorami, ale dowiedziałem się, że nie jest już możliwy zakup takiego chipa. Czy nadszedł czas na wyrzucenie na śmieci całej maszyny, a może w jakiś sposób jednak dostanę taki wyjątkowy procesor?

Intel nie produkuje już procesorów Pentium Classic, a sklepy już dawno pozbyły się zapasów. Ale wciąż jest możliwy zakup tego chipa - z drugiej ręki. Moja lokalna gazeta, od czasu do czasu, gości optymistyczne w tym kontekście małe ogłoszonka o tym, że jakiś "upgrader" chce się pozbyć swojego starego hardware'u i oferuje nawet kompletny P120 za jakieś 1000 zł. Jednak odradzam ci skorzystanie z takiej okazji, ponieważ przeniesienie się na P120 nie jest w twoim wypadku prawdziwym upgradem - jest to jedynie spowolnienie pewnego procesu (przygotowania na zakup owej maszyny). Zamiast tego kup nową płytę główną i włóż do niej procesor K6-2 400 MHz. Nawet jeśli przyjmiemy koszt dodatkowego RAM-u, wyjdzie to taniej i będzie "chodziło" z cztery razy szybciej.

Dziwny USB

Posiadam w moim własnoręcznie zmontowanym składaku płytę główną Giagabyte GA-6BA. Płyta jest wyposażona w gniazdo USB z wyjściem z tyłu obudowy. Wtyczka ma osiem pinów (po cztery w każdym rzędzie). Jednak jedyne tylne łącza USB, które mogłem znaleźć to takie z dwoma wtyczkami, z których każda ma pięć łączy.

Istnieją dwa główne rozwiązania dla łączy USB, nazwane bardzo twórczo A i B. Obydwa mają cztery połączenia (nie wiem, skąd się wzięło to z pięcioma łączami, o którym mówisz). Twoja płyta główna ma jack typu A, który można przylutować i jeśli spojrzysz jeszcze raz na etykietkę na diagramie, który dostarczyłeś, zobaczysz, że oznaczenia pinów są właściwie takie same w każdym rzędzie. Jest tak, ponieważ są dwa połączenia USB, a nie jedno. Możesz kupić specjalny kabel-konwerter łączy A na B.

Krzemowe parówki

Po pewnych doświadczeniach w budowaniu komputerów (robiłem to przez ostatnich 12 miesięcy), zostałem poproszony o sprawdzenie wrednego gniazda Socket 7 na płycie głównej mojego przyjaciela, z umieszczonym procesorem Cyrix 200MHz. Podczas gdy przeprowadzałem delikatną operację na BIOS-ie systemu, nagle stało się coś nieprzyjemnego, czego rezultatem była całkowita utrata chipa BIOS-u! Moje wcześniejsze życie jako budowniczego odeszło w zapomnienie. Zostałem na polu walki z palcami jak parówkami i z jakiegoś powodu usunąłem ten chip, wygiąłem wszystkie igły i zrobiłem z niego część przypominającą stonogę, wystającą ze zdeformowanego kawałka materii. Czy ktokolwiek posiada chip BIOS-a na zbyciu i mógłby mi go przysłać? Próbowałem go kupić, ale raczej nie chiałbym wyjaśniać tu całej sytuacji. Powiedziano mi też o upgradzie do flasha. Jeśli nie pomożecie mi, mój przyjaciel powiesi mnie za moje parówkowate części, kiedy zobaczy, co zrobiłem z obiektu jego dumy i rozkoszy.

A co innego miałeś nadzieję osiągnąć, gdy usunąłeś chip BIOS z marszu? BIOS nie jest tak naprawdę osobną częścią. Jest zintegrowany z płytą główną na bardzo podstawowym poziomie i, jak już powiedziałem wiele razy wcześniej, fakt, że występuje jako coś przytwierdzonego do gniazdka, nie powinien korcić do jego usunięcia. Dlatego właśnie tego typu rzeczy można upgrade'ować do flasha. Ponieważ BIOS nigdy normalnie się nie niszczy, producenci płyt głównych nie są zobowiązani do ogranizowania specjalnej sprzedaży tych części dla indywidualnego użytkownika. Jednak pojawienie się wirusa Win/CIH zaczęło zmieniać powoli ten stan rzeczy. W rzeczywistości uszkodzenia powodowane przez wirusa są jedynym powodem, dla którego mógłbyś usunąć chip BIOS-a, ale dlatego, że pozbyłeś się swojej dumy i wyspowiadałeś się ze swoich nikczemnych figli, możesz liczyć na nowy chip za około 100 zł. Jeśli ci się uda, poproś od razu o narzędzie do jego usuwania.

Ścigany przez czas

Time nie ma dla mnie czasu.. Nie tak dawno temu kupiłem za pomocą e-maila procesor PII/300 od Time Computer Systems Ltd. Mój problem zaczął się, kiedy dodałem nową kartę Voodoo 3000 3dfx. Po jakimś czasie maszyna po prostu poległa - pusty monitor lub pionowe linie. Ludzie od 3dfx myślą, że problemem musi być ciepło, dodając, że podobne rzeczy zdarzają się na

PCZ czyli Pytania Często Zadawane Molekularne komputery

Czy to jakieś narzędzie dla chemików?
Nie, termin "molekularne komputery" odnosi się raczej do tego działu badań naukowych, który próbuje znaleźć możliwości powstania coraz mniejszych komponentów komputerów - dokładnie, aż do wielkości jednej molekuły.

Czy jest to nanotechnologia?
Niezupełnie, choć dyscypliny te mają ze sobą dużo wspólnego. Idea komputerów molekularnych nie dotyczy dokładnie stworzenia całego komputera o mikroskopijnych rozmiarach. Bardziej chodzi tu o zmniejszenie wielkości pojedynczych bramek logicznych, dzięki którym można budować procesory i inne układy elektroniczne.

Jaki to ma zatem sens, skoro rozmiar komputera pozostanie niezmieniony?
Mniejsze bramki logiczne doprowadzą do zmniejszenia temperatury. Jeśli odległość między nimi będzie mniejsza, zmniejszy się też czas potrzebny sygnałowi na dotarcie od jednego chipu do drugiego. Skutkiem tego będą o wiele większe szybkości zegarów.

Jak bardzo większe?
Około 100.000.000 razy.

Wow! Pentium chodzące z szybkością 60.000.000GHz! Jak to może działać?
Sponsorowani przez Hewlett Packarda badacze na UCLA udowodnili, że pojedyncze molekuły substancji syntetycznej "rotazane" mogą działać jak przełączniki binarne. Pociąga to za sobą fakt, że ich odporność w pozycji "on" jest o około 80 do 100 razy mniejsza niż wtedy, gdy znajdują się w stanie "off".

Nie brzmi to dla mnie jak kwestia całego komputera...
Oczywiście, wciąż istnieje mnóstwo technologicznych przeszkód do przezwyciężenia, na przykład jak stworzyć rodzaj kabla o molekularnych rozmiarach do połączenia bramek logicznych. Nanorurki węglowe mogłyby spełnić ten warunek, ale to wciąż raczej kwestia wielu lat badań.

Jak wielu?
Przynajmniej 10, niestety. Do tego, okres ten będzie wykorzystany na budowę badawczego prototypu. Można oczekiwać, że przynajmniej następne pięć lat trzeba będzie czekać, aż taka maszyna stanie się osiągalna dla indywidualnego konsumenta, a konieczność płynnego ochładzania helem węglowych nanorurek może i tak zawęzić popularność tej technologii.

podkręconym sprzęcie. To prawda, że po zdjęciu obudowy wszystko działa dłużej (20 minut, w porównaniu z 2 minutami z obudową), ale zainstalowanie wiatraczka na karcie Voodoo nie pomogło. Oczywiście nie podkręcałem swojego CPU. Jestem bardzo zły na Time Computers, ponieważ jedyne, co zrobiłem, to dodałem nową kartę graficzną. Skontaktowanie się z Time:
1. Jest przeważnie niemożliwe;
2. Kosztuje 2 złote za minutę;
3. W ogóle nie pomaga.

O Zastrzeżnie: poniższa opinia jest wyrazem osobistych poglądów i niekoniecznie odzwierciedla stanowiska redakcji oraz nie ma nic wspólnego z e-mailami, które otrzymał on od czytelników regularnie skarżących się na Time Computers. Kiedy kupujesz nowego peceta od Time Computers lub jakiejkolwiek jego filii (Colossus, Mr PC itd.), musisz pamiętać, że jeśli cokolwiek pójdzie z nim nie tak, będziesz musiał kupić nowy, ponieważ ich serwis jest chyba najgorszy z jakim miałem do czynienia w ciągu 10 lat, od kiedy zajmuję się tym przemysłem. Jeśli problem jest związany z przegrzewaniem, oczywiście winę ponosi za to producent, ponieważ umieszczenie Voodoo 3000 nie jest w żadnym razie nierozsądnym upgradem. Aby to udowodnić, spróbuj przenieść Voodoo do gniazdka bardziej oddalonego od CPU i użyj dużego wewnętrznego wentylatora, aby zwiększyć przepływ powietrza przez obudowę.

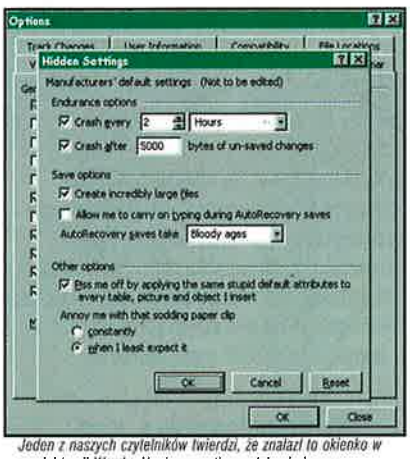
P **Z rozpędu...**
Po przeczytaniu waszego tekstu na temat przyspieszania procesora, spojrzałem w menu kontrolne na mój PII 450MHz i zdałem sobie sprawę, że mógłbym zwiększyć szybkość szyny ze 100MHz do 112 czy nawet 133 MHz. Wybrałem 112 i teraz mam peceta chodzącego z prędkością 504MHz. Temperatura wzrosła z 38 do 40 stopni, ale maszyna działa bez zgrzytów i nie zawiesza się. Czy radziłbyś mi spróbować zwiększyć prędkość szyny do 133MHz, czy wtedy naraziłbym się na przepalenie procesora lub innych urządzeń peryferyjnych podłączonych do płyty głównej?

O Wygląda na to, że twój procesor mógłby przyjąć ten balast bez wahania - prawdopodobnie masz bardzo wydajny system chłodzenia. Trudno powiedzieć jednak, czy i pozostałe części twojej maszyny wytrzymałyby to na takim samym luzie. Nawet bardzo dobre jakościowo RAM ma opory przed szybkością 100MHz, nie mówiąc o 133. Nie spalisz niczego (choć dodatkowe "grzanie" na pewno skróci życie twojej płyty głównej), ale w sumie mogę ci zagwarantować, że twój system stanie się mniej stabilny przy takiej szybkości. Spróbuj i udowodnij mi, że się mylę.

P **Hexplanacja**
Właśnie otrzymałem cheat do gry Privateer 2 - The Darkening, który wymaga edytora hexów. Co to takiego i gdzie mogę to dostać?

O Hex to skrót od heksadecymalny lub szesnastkowy. Zapis w hexach to wygodny sposób reprezentowania danych binarnych, którymi posługuje się komputer (dwie cyfry w hexach wystarczą, by przedstawić jeden bajt; w dziesiętnym - 3, a w dwójkowym - 8). Edytory hexów są wykorzystywane do bezpośrednich zmian zawartości plików binarnych przez wprowadzenie offsetu pliku i wartości. Mimo że są nieporęczne, używa się ich do małych "włamań" lub naprawy dysków bezpieczeństwa. Posiadacie już taki edytor - w postaci komendy "debug" w DOS-ie. Wpisz debug/? w linii komend DOS-a, aby uzyskać więcej szczegółów.

P **Coś o IRQ**
Po dość długiej żonglerce, mój syn i jego przyjaciel-guru uruchomili dwa porty szeregowe, tak że możemy grać we trzech w Starcrafta. Później kupiłem modem i ostrożnie konstruowana przeze mnie układanka z hardware'u zawaliła się, ponieważ zabrakło mi IRQ i otrzymałem



Jeden z naszych czytelników twierdzi, że znalazł to okienko w swojej kopii Worda. Nagle wszystko wydaje się jasne...

konflikt w Menadżerze urządzeń. Chciałym zainstalować kartę 3dfx, skaner i może kamerę.
1. Czy USB rozwiąże tę kwestię?
2. Czy każde urządzenie USB wymaga przerwania?
3. Jeśli używałbym klawiatury i myszy USB, czy zwolniłyby się dwa przerwania?
4. Dlaczego Intel po prostu nie zwiększy liczby przerwań, jak wtedy, gdy przeszedł od 8 do 16.

O 1. USB generalnie rozwiązuje problem, ale niekoniecznie pomoże Ci tak, jak byś tego oczekiwał - jeśli twoja płyta główna nie obsługuje już USB, będziesz musiał zainstalować dodatkową kartę PCI, co zabierze (jak się zapewne domyślasz) kolejne IRQ.
2. Oczywiście standard USB nie miałby sensu, jeśli pozwalałby zainstalować 127 urządzeń i każde z nich wymagałoby oddzielnego IRQ. Podobnie, kontroler SCSI będzie normalnie używał przerwania, ale każde z urządzeń podłączonych do niego - nie.
3. Mysz USB pozwoli zaoszczędzić ci jeden port szeregowy lub jego IRQ (3 lub 4) na coś innego, ale przerwanie klawiatury (IRQ 1) jest zarezerwowane i nawet klawiatura USB będzie go potrzebowała.
4. Nie możesz zwiększyć liczby przerwań hardware'u bez dość radykalnej zmiany w strukturze alokacji pamięci. To może spowodować wszelkiego rodzaju niekompatybilności starego software'u. Większość benefitów (i te dodatkowe jak hot swapping) związanych z USB, dotyczy raczej kompatybilności "wstecznej". ■

Skrzynka z narzędziami

AFinger32
dongbuinsurance.co.kr/tucows/finger95.html
System operacyjny: Win 95
Freeware

AFinger32 to 32-bitowy klient do "fingera". Co to oznacza? Ano ni mniej ni więcej jak to, że za jego pomocą będziesz w stanie teraz zgłaszać żądanie w Internecie dostarczenia informacji o konkretnym użytkowniku lub też listy aktualnie zalogowanych użytkowników na danym serwerze. Oczywiście nie otrzymasz żadnej informacji, której użytkownicy sami nie wprowadzili o sobie przy pomocy odpowiednich narzędzi ani nie zostaną ci zdradzone żadne sekrety, jak hasło, ale może to być dość przydatne narzędzie do penetrowania np. irc-owników, którzy występują pod innymi nickami.

www.bigfoot.com

Aby wykonać operację przeciwną - czyli kiedy znasz czyjeś imię i chcesz znaleźć informację o adresie e-mailowym - potrzebujesz strony takiej jak Bigfoot. Po prostu wprowadzasz żądane imię i nazwisko oraz miasto, jeśli je znasz, a Bigfoot przeszuka kilka różnych internetowych "białych stron", aby przedstawić ci listę "trafień". Bądź świadomy, że ludzie zmieniają swoje adresy e-mailowe dość często, więc Bigfoot może nieraz pokazywać ci "martwe" dane na przemian z aktualnymi. Aby się przekonać, na który masz wysłać e-maila należy... wysłać go i zapytać użytkownika :).

Whois?

205.177.25.9/cgi-bin/whois? Jeśli chcesz dowiedzieć się szczegółów na temat kontaktu, adresu itp., ale nie o konkretnych ludziach tylko o stronie internetowej, możesz sprawdzić stronę InterNIC i przebrnąć przez jej rozległą bazę danych. Jednak o wiele łatwiejszy sposób to po prostu wprowadzenie nazwy domeny strony po powyższym adresie URL/. Na przykład: 205.177.25.9/cgi-bin/whois?netscape.com oznacza wywołanie żądania dostarczenia informacji o stronie netscape.com (nazwa tego, kto zarejestrował domenę, adres i numer telefoniczny oraz inne rzeczy.

Debug: prawdopodobnie najmniej interesujące narzędzie w świecie.

Więcej gazu dla twego modemu!

Czyli przepis na zupę modemową

Niemal 90 % z was ma modemy, ale czy w rzeczy samej wykorzystujecie w pełni ich możliwości? Nick Peers podpowiada kilka wskazówek.

Przeglądanie tych artykułów stanowi nie lada uciechę - szczególnie wtedy, kiedy odkryjesz coś dla siebie. W tym miesiącu moim wielkim odkryciem był sposób na błyskawiczne usprawnienie mojego modemu K56flex do nowego standardu V.90 - różnica w szybkości natychmiast stała się zauważalna, a załadowanie i instalacja zajęły mi jedynie kilka minut.

Przejrzyj zatem następujące podpowiedzi dotyczące twego modemu.

Zdziwisz się, do jakiego stopnia możesz poprawić szybkość twego modemu.

Odtwórz ustawienia fabryczne

Jeżeli nie możesz zainicjować modemu, spróbuj użyć AT&F1 lub ATZ jako łańcuchów inicjujących. AT&F1 zwykle przywraca ustawienia fabryczne. ATZ przywraca ustawienia domyślne.

Krótki kabel

Spróbuj skrócić do minimum kabel łączący modem z gniazdkiem telefonicznym - długie kable tłumią sygnał (im kabel dłuższy, tym większa jego "tłumienność") - w sumie oznacza to mniejszą szybkość transferu i zwiększa możliwość przerwania połączenia. Powinieneś zadbać także, aby w pobliżu kabla telefonicznego nie było innych przewodów - potrafią one zakłócić pracę modemu.

Szybsze połączenia i zwiększenie szybkości transferu danych.

Jeżeli pracujesz w systemie Windows95/98, kliknij w przycisk Właściwości. Po pierwsze, w polu Ogólne upewnij się, że Maksymalna szybkość ustawiona jest na 57,600 lub wyżej (lepiej 115,200). Potem przejdź na pole Połączenie, kliknij na Zaawansowane i upewnij się, że włączone są opcje Użyj Kontroli Błędów, Kompresja Danych i Użyj Kontroli Transmisji - Sprzętowej.

Skończ z przypadkowymi rozłączeniami

Czy twój modem nie ma przypadkiem skłonności do przypadkowego przerywania połączeń? Może uda się nam nieco ci pomóc, szczególnie jeżeli używasz modemu US Robotics lub 3COM. Otwórz z Windows panel kontrolny Modemy, kliknij na Właściwości i przejdź na pole Połączenie. Kliknij na Zaawansowane i wprowadź następujący łańcuch (w jednej linii) w linijce Dodatkowe Ustawienia: - ATS15=128 &K3 S34=32 S12=0

Sprawdź szybkość twego modemu

Zajrzyj na stronę homepage.tinet.ie/-leslie/testpage.htm, z której ściągniesz programy testujące szybkość twego modemu przez ładowanie rozmaitych obrazów. Będziesz mógł porównać rezultaty osiągane przez twój modem i innymi. ■

Pięć doskonałych narzędzi dla modemu.

Czy twemu modemowi nie jest potrzebna pomoc?
Sprawdź te programy narzędziowe

1. Modem Doctor for Win 95/98
Jeżeli uważasz, że twój modem sprawia ci kłopoty, sprawdź ten znakomity program shareware, który wykona dla ciebie wszechstronną diagnostykę twojego modemu. Więcej dowiesz się, zaglądając na stronę www.modemdoctor.com, gdzie znajdziesz też różne wersje programu.

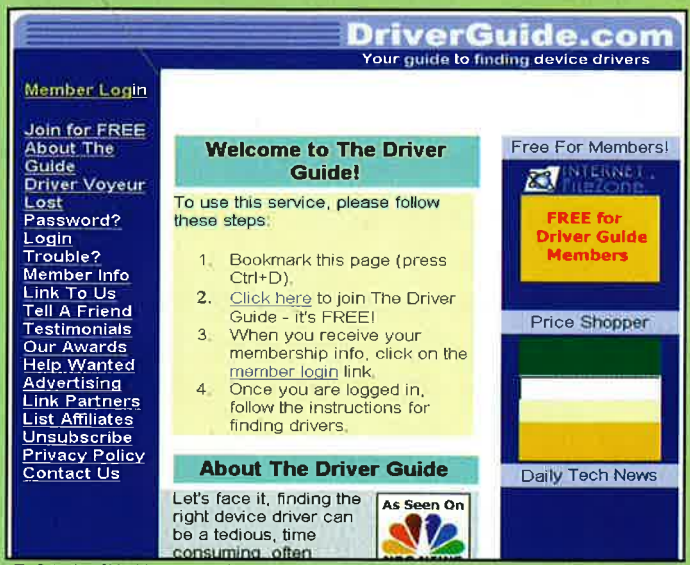
2. Download Accelerator 3.5
Czy wiesz, że twój modem podczas ściągania danych z Sieci traci część pasma przenoszenia? Download Accelerator przywróci równowagę na korzyść przez równoległe ładowanie rozmaitych części ściąganego pliku. Więcej informacji na www.lidan.com

3. Easy MTU 3.0
Dokonaj optymalizacji twego łącza sieciowego dzięki bajecznemu Easy MTU. Więcej się dowiesz pod members.tripod.com/~Easy MTU/easymtu/index.html

4. TweakAll 1.2
Owszem, niezawodny TweakAll ma element przeznaczony do optymalizacji twego połączenia modemowego, a jego ostatnia wersja zapewnia pomoc dla ustawienia MTU. Pamiętaj, że twój skaner antywirusowy może go zidentyfikować jako wirusa (co powinieneś zignorować).

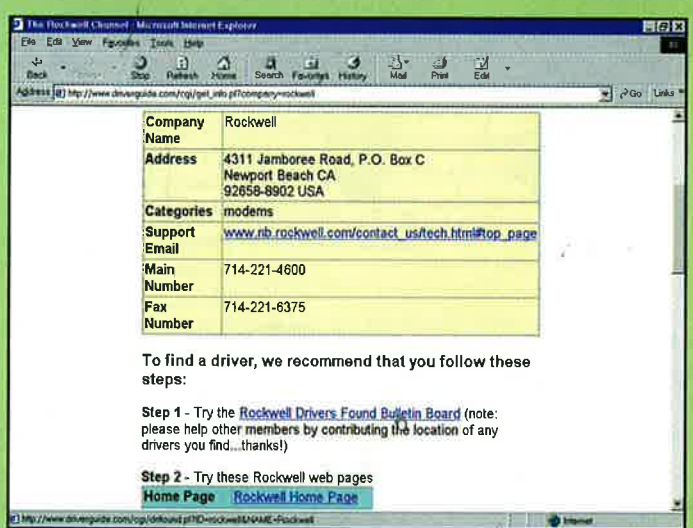
5. MultiModemia
Sprawdź swoje łącze Dial-Up i popraw jego jakość przy pomocy programu MultiModemia. Pokazuje on status odebrane/ wysłane (sent/received), odtwarza pliki .wav podczas zwykłej pracy modemu i potrafi automatycznie przerwać aktywne połączenie, a także zamknąć Windows. Znajdziesz to na stronie members.tripod.com/~leeos/indeks-15.html

Pierwsze kroki

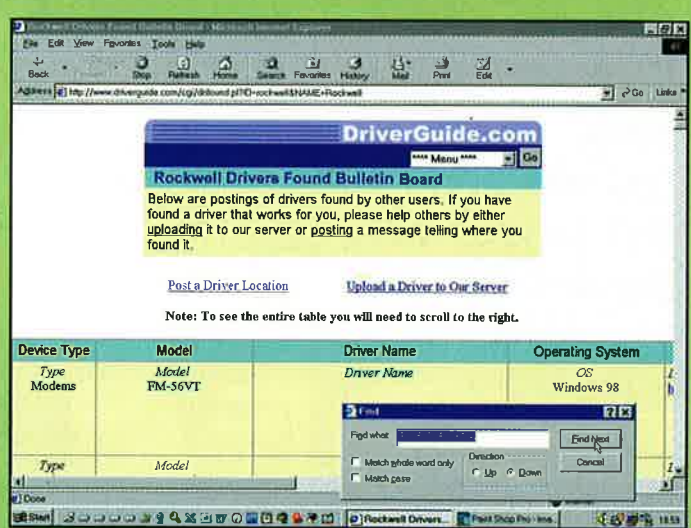


1 *Potrzebny Ci będzie numer seryjny twego modemu. Potem wejdź do sieci, zajrzyj na stronę www.driversguide.com i się zarejestruj.*

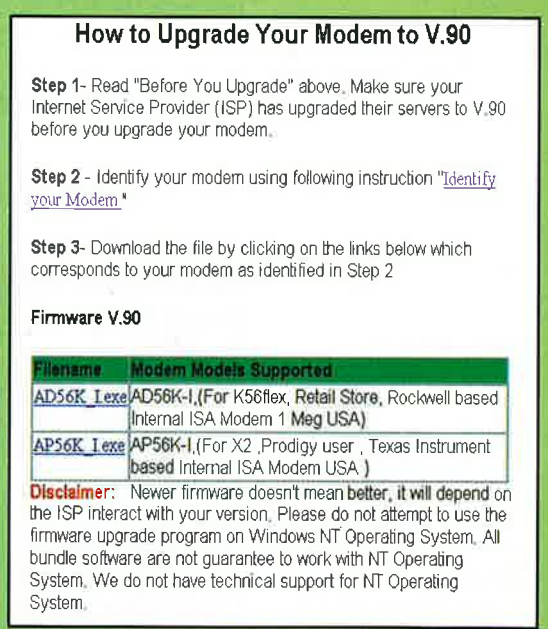
2 *Po rejestracji otrzymasz email z twoim nazwiskiem użytkownika i hasłem. Wróć na stronę www.driversguide.com i kliknij na łącze Member login, a potem wprowadź swoje nazwisko użytkownika i hasło.*



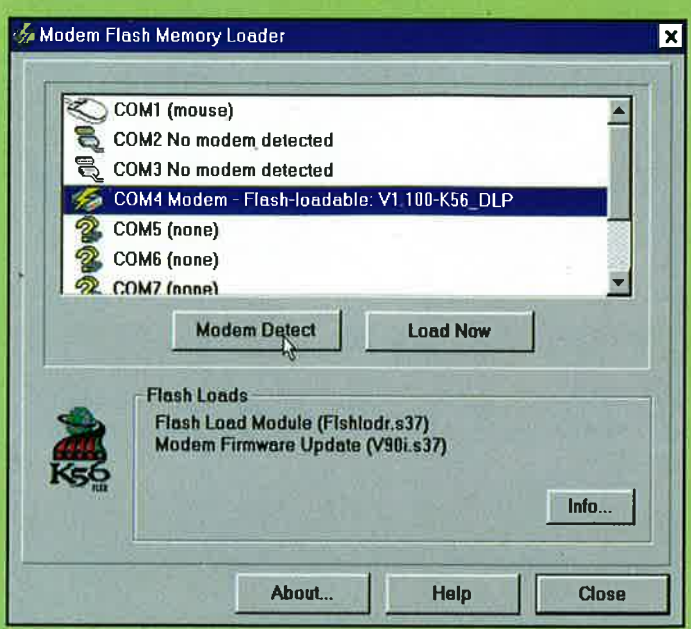
3 *Przewiń ekran na dół strony i kliknij na Drivers Search. Postępuj zgodnie z podawanymi ci poleceniami, by zlokalizować firmę, z której pochodzi Twój modem. Jeżeli nie masz pewności, spróbuj najpierw łącza Rockwell.*



4 *Trafisz na stronę, gdzie wypisano wszystkie znane drivery konkretnej firmy. Wybierz opcję Browse i poszukaj numeru twego produktu - powinno się pojawić kolejne łącze z prawej strony. Wejdź na to łącze (kliknij).*



5 *Trafisz na stronę sieciową firmy, z której możesz ściągnąć potrzebny ci plik sterownika. Zapisz dokładnie wszelkie instrukcje czy ostrzeżenia firmowe - i przygotuj się do uaktualnienia modemu ze standardu K56flex do standardu V.90*



6 *Jeżeli na stronie będzie kilka sterowników, powinny też na niej być instrukcje dotyczące wyboru. Potem postępuj zgodnie z poleceniami, by ściągnąć i zainstalować program usprawniający. I tak poprawisz standard swego modemu.*

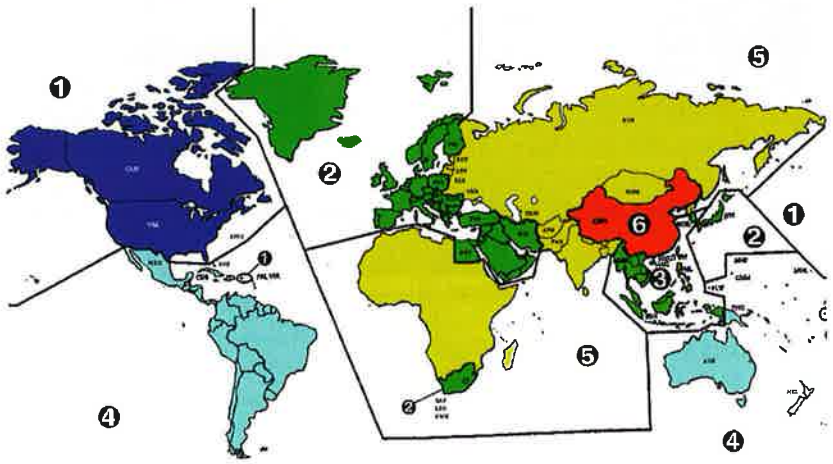
Jak zmienić ustawienia regionalne DVD?

Walka z filmowym apartheidem

Jak powszechnie wiadomo, filmu DVD przeznaczonego na rynek amerykański nie można obejrzeć na odtwarzaczu kupionym w Europie. Twórcy standardu wpadli bowiem na "genialny" pomysł, by podzielić świat na sześć regionów o różnych priorytetach i wbudować w odtwarzacze DVD oraz oprogramowanie służące do ich obsługi mechanizm odczytu informacji o regionie, z którego pochodzi każda włożona do napędu płyta DVD. W niniejszym artykule pokażemy Wam, jak obejść te zabezpieczenia, jednocześnie możemy Was zapewnić, że wszystkie prezentowane tu techniki są zgodne z polskim i międzynarodowym prawem.

Regionalizacja DVD została wprowadzona na wyraźne życzenie potentatów przemysłu kinematograficznego, którzy od dawna stosują politykę stopniowego rozpowszechniania filmów w różnych regionach świata, dzięki czemu oszczędzają pieniądze, produkując mniej kopii każdego obrazu. Gdyby nie ten "bonusik" zaszyty w standardzie DVD, każdy mógłby spokojnie kupić sobie np. Matrixa (już od września b. r.) na płytce i obejrzeć go w domowym zaciszu - o zgrozo! - niedługo po (lub w niektórych wypadkach nawet przed) kinową premierą. Na szczęście dla przeciętnych użytkowników standardu, regionalizacja została dodana trochę na siłę i stosunkowo łatwo jest obejść to zabezpieczenie - przynajmniej na razie. Jak już wspomniałem, działania tego typu są absolutnie legalne i w większości wypadków zupełnie bezpieczne. A zatem do dzieła!

Przestawianie kodu regionalnego jest łatwe i w dodatku legalne



Programy usuwające zabezpieczenie

1. Narzędzia dla posiadaczy dekoderów sprzętowych

Zone Selector
Bardzo dobry programik umożliwiający posiadaczom kart RealMagic Hollywood Plus zmianę ustawień regionalnych

Remote Selector
Kolejny programik zmieniający ustawienia regionalne. Współpracuje z kartami:
- **Creative Encore Dxr2 (CT7120 i CT7220)**
- **Creative Encore Dxr3 (CT7240)**
- **Creative PC-DVD Inlay (CT7160)**
- **TeraMovie DVD Set**
- **LuxSonor LS-220 i LS-242**
- **RealMagic Hollywood+**

Sterownik H+
Zmienia ustawienia regionalne na kod 0, dzięki czemu możesz odtwarzać filmy z dowolnej strefy.

2. Narzędzia dla posiadaczy dekoderów programowych

Region Selector
Bardzo skutecznie współpracuje z programowymi odtwarzaczami Power DVD, Ati/ Cinemaster, Xing, WinDVD, SoftDVD, Jammin' DVD II i Hollywood +.

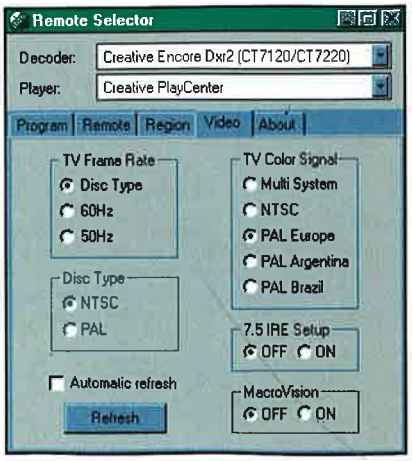
windvd12.reg
Wprowadzenie tego wpisu do rejestru Windows spowoduje wyzerowanie licznika zmian regionu. Działa z programem Win DVD

Co to jest ten kod regionalny?

Na początku każdej płyty DVD zawarty jest jeden bajt odpowiedzialny za kodowanie regionów. Podobny znacznik ustawiony jest w urządzeniu odtwarzającym. Po włożeniu płytki do napędu następuje porównanie kodu z płytki i odtwarzacza, i - jeżeli są identyczne - możesz spokojnie obejrzeć film, jeżeli zaś nie... W większości programów obsługujących odtwarzanie filmów z DVD zawarto możliwość kilkukrotnej zmiany regionu. Kiedy jednak wyczerpiesz już ten limit (zazwyczaj 5-6 razy), będzie problem. Co gorsze, pojawiło się sporo napędów ze sprzętową blokadą odtwarzania płyt z innych regionów (to znaczy porównania dokonuje napęd, a nie program odtwarzający), a od początku przyszłego roku prawdopodobnie wszystkie wprowadzane na rynek urządzenia będą musiały zawierać tę funkcję (jeżeli przymierzasz się do zakupu napędu DVD, radzimy zrobić to jeszcze w tym roku).

Jak sobie z nim poradzić?

W tej chwili na rynku dostępnych jest wiele napędów DVD o różnym poziomie "zabezpieczeń regionalnych". Pierwszą grupę



DVD-romy i ich zabezpieczenia

ZABEZPIECZENIA	PRODUCENT	MODEL	PRĘDKOŚĆ DVD/CD	INTERFACE
2	Actima	AD05B	6X/32X	IDE/ATAPI
2	AOpen	9624	6X/24X	IDE/ATAPI
3	Compaq	GD-2500	4X/24X	IDE/ATAPI
3	Compaq	SR-8583	5X/32X	IDE/ATAPI
4	Compaq	DVD-113	6X/32X	IDE/ATAPI
3	Compaq	SR-8584A	6X/32X	IDE/ATAPI
3	Creative Labs	Encore 5X5240E	5X/32X	IDE/ATAPI
3	Creative Labs	Encore 5X 5241E	5X/32X	IDE/ATAPI
3	Creative Labs	Encore 6X 6240E	6X/24X	IDE/ATAPI
3	Creative Labs	Encore 6X 6630E	6X/32X	IDE/ATAPI
1	DVS	DSR-520H	5,2X/32X	IDE/ATAPI
1	DVS	DSR-600H	6,2X/32X	IDE/ATAPI
1	Hitachi	GD-2500	4X/24X	IDE/ATAPI
1	Hitachi	GD-2500BX	6X/24X	IDE/ATAPI
1	LG	DRD-840B	4X	IDE/ATAPI
1	Memorex	MD-6032	6X/32X	IDE/ATAPI
1	Panasonic	SR-8583	5X/32X	IDE/ATAPI
1	Panasonic	SR-8584	6X/32X	IDE/ATAPI
2	Pioneer	A03/103S	6X/32X	IDE/ATAPI
2	Pioneer	U03/303S	6X/32X	SCSI
2	Pioneer	113	6X/32X	IDE/ATAPI
1	Raite	RDR-105H	5X	IDE/ATAPI
1	Samsung	SDR-430	4.8X/32X	IDE/ATAPI
1	Samsung	SD-604	6X/32X	IDE/ATAPI
1	Samsung	SDR-606B/F	6X/32X	IDE/ATAPI
1	Sony	DDU-220E	5X/32X	IDE/ATAPI
1	Toshiba	SD-M1201	4.8X/32X	IDE/ATAPI
1	Toshiba	SD-M1202	4.8X/32X	IDE/ATAPI
1	Toshiba	SD-M1212	6X/32X	IDE/ATAPI

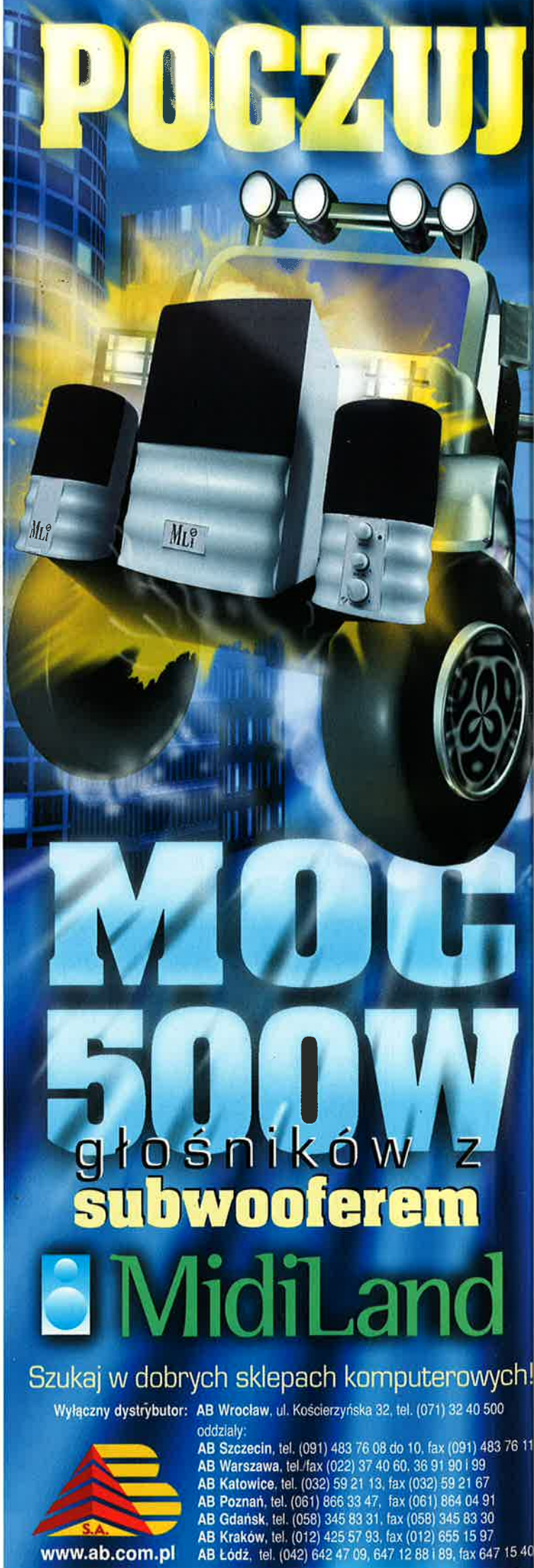
Legenda:
1 - Napęd bez blokady
2 - Napęd z przełącznikiem poziomu zabezpieczeń. Jeżeli nie będziesz ruszał zworki RPC, blokada nie będzie aktywna.
3 - Napęd z blokadą zawartą w firmware. Jedyny sposób na odblokowanie to upgrade firmware.
4 - Napęd z blokadą w pełni sprzętową.

stanowią urządzenia, które nie posiadają żadnej sprzętowej blokady (poziom bezpieczeństwa RPC-1). Z punktu widzenia użytkownika jest to najwygodniejsze rozwiązanie, ponieważ usuniecie blokady regionalnej sprowadza się do zainstalowania odpowiedniego oprogramowania. Zazwyczaj są to programy zerujące licznik legalnych zmian regionu w dekoderach (zarówno programowych, jak i sprzętowych) lub omijające procedurę porównywania kodów. Bardzo ciekawą możliwością jest zainstalowanie sterowników przestawiających system na region 0. Jeżeli spojrzycie na mapkę z zaznaczonym podziałem świata na regiony, nie zobaczycie na niej tej cyfry. Dlaczego więc warto wprowadzić zerowy kod regionalny do swojego systemu? Dlatego, że dzięki temu będziecie mogli bezproblemowo odtwarzać filmy z dowolnego regionu. Niektóre napędy zostały wyposażone w specjalną zworkę, która przełącza tryby RPC-1 i RPC-2. Dopóki jej nie wyciągniesz, Twój DVD-ROM będzie "przyjazny dla zmiany regionu". Spora grupa czytników posiada wbudowany poziom bezpieczeństwa RPC-2, ale nie w warstwie sprzętowej, tylko w tzw. firmware, czyli oprogramowaniu "zaszytym" w urządzeniu. W takim wypadku możliwy jest upgrade firmware znoszący poziom bezpieczeństwa RPC-2 i zastępujący go "słabszą" wersją RPC-1. Cała operacja jest dosyć prosta (jeżeli robiłeś kiedyś update BIOSu, to wiesz, o co chodzi), ale niesie ze sobą pewne ryzyko, więc pamiętaj, że robisz to tylko na swoją odpowiedzialność. Odpowiednią wersję firmware dla swojego napędu znajdziesz w sieci np. pod adresem www.visualdomain.net. Najgorzej wygląda Twoja sytuacja, gdy jesteś posiadaczem playera DVD z w pełni sprzętową blokadą. Obecnie na rynku jest niewiele tego typu urządzeń (sam słyszałem tylko o jednym modelu firmy Compaq), ale pechowców nie brakuje ;).

Kolejny cios?

Niektóre firmy z branży filmowej stosują dodatkowe zabezpieczenie obrazów zapisanych na DVD (Buena Vista/Touchstone/Miramax, MGM/Universal i Polygram). W obszarze menu dysku zawarty jest specjalny program sprawdzający samodzielnie kod systemu i uniemożliwiający odtwarzanie płyt z innego regionu. To zabezpieczenie bardzo dobrze spełnia swoją rolę w wypadku stacjonarnych odtwarzaczy DVD (które bywają przerabiane w celu oszukania systemu rozpoznawania regionów), ale kompletnie zawodzi w konfrontacji z programami zmieniającymi kod regionu w systemach bazujących na odtwarzaczach podłączonych do komputera, które umożliwiają ręczną zmianę kodu. W tym przejawia się wyższość posiadaczy DVD-ROMów nad użytkownikami stacjonarnych odtwarzaczy DVD. ■

tłum. Jan Jankowski



Podkręcanie Athlona

Jak poradzić sobie z najnowszym produktem AMD?

AMD od początku twierdziło, że nie będzie w stanie powstrzymać osób chcących podkręcić Athlona. Jednak jak się okazało, nie jest to najprostsze zadanie. Nie najprostsze, ale możliwe...

Kiedy nowy układ pojawia się na rynku, zawsze budzi to w środowisku overclockerów wiele emocji dotyczących możliwości nowego procesora. Nic więc dziwnego, że bardzo wiele osób mocno ekscytowało się wypuszczeniem nowego produktu AMD - Athlona. Kiedy przychodzi do możliwości podkręcania, zawsze krążą różnego rodzaju pogłoski, zanim jeszcze pojawi się sama kość. AMD twierdziło, że nie będzie wprowadzać żadnych specjalnych ograniczeń, które miałyby zapobiegać przyspieszaniu Athlona. Wiele osób bardzo to ucieszyło, jednak zapomnieli oni o jednej sprawie - procesor będzie pracował na zupełnie nowych płytach głównych, o których bardzo niewiele wiadomo. Dlatego dopiero teraz można zacząć wyciągnąć fakty, dotyczące podkręcania nowego AMD, spośród wszystkich plotek i ploteczek.

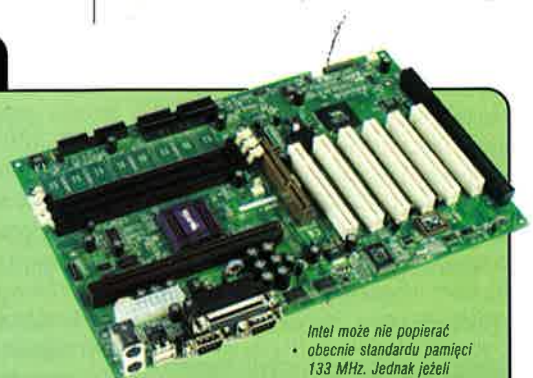
Teraz pora na złe wiadomości. Aby podkręcić waszego nowego Athlona, będziecie musieli otworzyć jego obudowę i później bardzo delikatnie ... polutować. Tak, niestety, ta zabawa nie nadaje się dla ludzi o słabym sercu. Cała konstrukcja procesora składa się z płytki drukowanej, na której znajduje się kilka dodatkowych układów, które są wymagane do pracy. Jeden z nich definiuje prędkość, dla której dana kość była projektowana. Porównując różne wersje Athlona, fachowcy byli w stanie wyróżnić cechy, którymi różnią się modele dostępne obecnie na rynku. Kluczem do ustawienia każdego CPU jest kilkanaście oporników. Umieszczono je w czterech grupach, po cztery rezystory każda. Odpowiadają one za dostarczanie informacji o napięciu zasilania, częstotliwości procesora i mnożnika. Aby móc zabrać się za podkręcanie, trzeba część z tych oporników odlutować i zastąpić je innymi. Aby odnaleźć odpowiednią dla Was konfigurację, najlepiej przejrzeć ogólnie dostępne serwisy poświęcone sprzętowi komputerowemu. Na przykład strony Tom's Hardware Guide (www.tomshardware.com) zawierają dokładny schemat kombinacji wszystkich rezystorów. Autorowi udało się podkręcić Athlona 650 MHz do prędkości 750 MHz przy niewielkim wzroście napięcia zasilania. A z tego, co nam wiadomo na tym nie kończą się możliwości układu AMD.

Athlon może być bardzo szybkim układem, ale niektórym to nie wystarcza.

Oczywiście nie polecamy samodzielnej zabawy z lutownicą, jeżeli nie macie w tym naprawdę dużego doświadczenia. Sam dostaję dreszczy na samą myśl o grzebaniu w nowym, nie ma co ukrywać - bardzo drogim procesorze. Jest jednak nadzieja. Pojawiają się informacje o urządzeniach, które będą montowane bezpośrednio w gnieździe rozszerzeń Athlona. Dzięki nim będzie możliwa o wiele prostsza i dokładniejsza kontrola nad ustawieniami CPU. Na pewno napiszemy o nich więcej, kiedy będą dostępne na rynku. ■

TMC T16NBFV+

Coraz więcej słychać o małym przełomie w światku komputerowym dotyczącym wprowadzenia magistrali FSB taktowanej zegarem 133 MHz. Problem jednak tkwi w tym, że do tej pory nie ma na rynku chipsetów do płyt głównych, które mogłyby poprawnie realizować standard PC133. Co prawda Intel lada dzień wprowadzi do swojej oferty zestaw układów o nazwie i820, ale nie jest to jeszcze do końca pewne. I tutaj pojawia się VIA. Jest to na dzień dzisiejszy jedyny producent chipsetu w pełni obsługującego magistralę 133 MHz. Dlatego nie ma się co dziwić, że właśnie VIA jest najgorętszym orędownikiem standardu PC133.


Intel może nie popierać obecnie standardu pamięci 133 MHz. Jednak jeżeli myślisz o podkręcaniu, to jest to najlepsze rozwiązanie.

Właśnie kości o nazwie VIA 693A stanowią serce nowej płyty głównej TMC. Model ten posiada złącze Slot-1 i dlatego można go stosować do pracy z procesorami Intela. Oprócz, wspomnianej już, obsługi szybkiej magistrali FSB, użytkownik otrzymuje zintegrowany kontroler UltraATA/66, co jest dużą zaletą przy szybkich dyskach twardych i zapewnia spory wzrost wydajności. Warto wspomnieć, że producent zapewnił w komplecie odpowiedni zestaw kabli zgodnych z nowym standardem.
Obsługę pamięci zapewniają trzy gniazda DIMM, przyjmujące kości PC133, PC100 i PC66. Karty rozszerzeń można instalować w jednym złączu AGP, pięciu PCI i jednym ISA. Należy przypomnieć, że w przeszłości pojawiały się problemy z obsługą magistrali AGP przy wykorzystaniu chipsetów VIA.

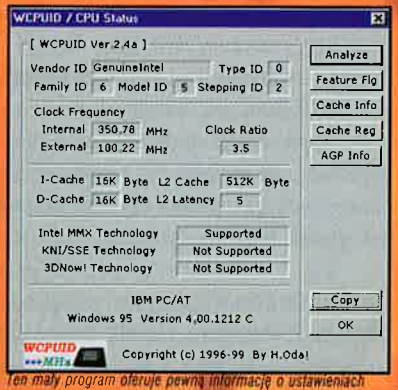
Jeśli chodzi o możliwości podkręcania, to płyta jest prawie jak marzenie. Jedyna zworka włącza obsługę PC133, a całą resztę parametrów ustawia się w BIOSie. Można wybrać częstotliwość magistrali FSB (od 66 do 150 MHz) oraz mnożnik (od 3x do 8x). Pewną niedogodnością jest brak opcji zmiany napięcia zasilania, ale na to można znaleźć wiele sposobów w sieci.

Nowy chipset VIA jest, ogólnie rzecz biorąc, bardzo dobrą propozycją. Obsługa UltraATA/66 i standardu PC133, za rozsądną cenę, może przysporzyć nowej serii produktów sporej popularności.

Odpowiedzi na Wasze pytania

CW mrocznej otchłani koszmarów podkręcania, my będziemy światłem, które poprowadzi Was do szczęśliwszego miejsca ...

Mój komputer jest wyposażony w płytę główną PC100 i procesor Celeron 400 na przejściówce. Pracuję z systemem Windows 98. Maszyna raczej działa w porządku, a BIOS poprawnie zgłasza prędkość procesora przy starcie. Jednak w konfiguracji płyty, procesor widoczny jest jako 233 (przyciemnione), pracujący z magistralą 66 MHz i mnożnikiem 3.5x. System nie uruchamia się przy jakiejkolwiek zmianie. Natomiast program SiSoft Sandra twierdzi, że mam procesor 400 MHz, działający z magistralą 80 MHz, co oznaczałoby mnożnik 5x. Co więcej, pojawia się ostrzeżenie, że magistrala PCI pracuje z częstotliwością 40 MHz, co jest wartością zbyt wysoką. Czemu mam wierzyć? BIOS, czy SiSoft Sandra? Czy trzeba zmniejszyć prędkość PCI do zalecanych 33 MHz i jeśli tak, to jak tego dokonać?



Ten mały program oferuje pewną informację o ustawieniach procesora. Niezbędne, jeżeli masz wątpliwości.

Problem nie tkwi w Twojej płycie głównej, czy BIOSie, ale raczej w programie SiSoft Sandra. Jest to, co prawda dosyć dobre narzędzie, gdy chcemy się dowiedzieć, co się dzieje pod obudową, ale w tym przypadku akurat popełnia błąd przy odczytywaniu parametrów Twojego systemu. Procesor Celeron 400 pracuje zazwyczaj przy magistrali 66 MHz i mnożniku 6x. Program Sandra nie wykrył tego i dlatego błędnie ostrzega przed zbyt dużą częstotliwością pracy szyny PCI. Twój BIOS wykrywa parametry poprawnie, ale z jakiegoś powodu nie pozwala Ci zmienić opcji. Jeżeli chcesz bawić się w podkręcanie, to musisz postarać się o nowszą jego wersję. W przeciwnym wypadku, lepiej zostawić wszystko bez zmian. Skoro działa bez zarzutu, to nie ma powodu do niepokoju. Jeżeli szukasz innego programu do sprawdzania parametrów komputera, powinieneś spojrzeć na WCPUID, napisanego przez H Oda. To maleńkie narzędzie podaje wszystkie ważniejsze wartości dotyczące działającego w systemie procesora. Program można znaleźć w sieci.

Proszę wybaczyć mi to pytanie, ale nie wiem czym właściwie jest overclocking. Z różnych tekstów wnioskuję, że jest to jakiś sposób na przyspieszenie komputera poprzez zmianę jakichś opcji procesora. Jeżeli to prawda, czy mógłbym prosić o krótkie przedstawienie najważniejszych pojęć?

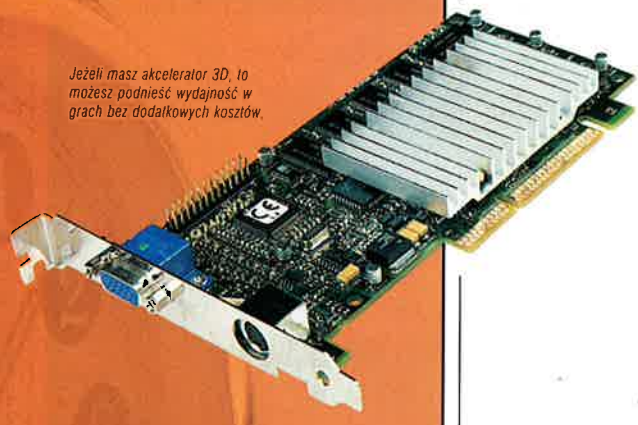
Cóż, overclocking (inaczej podkręcanie) jest sposobem na ustawienie parametrów procesora, dzięki któremu działa on szybciej niż założył to producent. Dzięki temu cały komputer pracuje wydajniej. Już niedługo będziemy w bardzo dokładny sposób opisywać cały proces podkręcania CPU, więc pilnujcie kolejnych numerów CD-Action, bo będzie się można wiele z nich dowiedzieć na ten temat.

Czytałem ostatnio wiele tekstów o podkręcaniu procesorów. Słyszałem także, że Intel zablokował swoje kości, aby nie można było ich kręcić. Mam Celerona 333 na złączu Slot-1, który pracuje z bezzworkową płytą - Open AX6BC. Próbowałem zwiększyć jego prędkość do zaledwie 350 MHz, ale cały system się zawiesił i musiałem skasować zawartość pamięci CMOS na płycie głównej. Zakładam, że mój Celeron ma blokadę prędkości i dlatego nie daje się podkręcić. Proszę o wyjaśnienie.

Skromny Celeron został ostatnio ogłoszony najlepszym układem do podkręcania, dostępnym na rynku.

Procesory Celeron należą do rodziny Pentium II i dlatego podlegają takim samym ograniczeniom, jak jego więksi bracia. To znaczy, że mnożnik jest zablokowany i dlatego całe podkręcanie musi się odbywać za pomocą magistrali systemowej. W tej chwili Twój komputer działa z mnożnikiem 5x i magistralą 66 MHz. Pierwszym krokiem jest zwiększenie tej ostatniej wartości do 75 MHz i próba uruchomienia komputera. Warto także zaopatrzyć się w większy radiator i wiatraczek, przy tego rodzaju zabawie.
Jeżeli ten krok się powiedzie, zobaczysz, że procesor działa z prędkością 375 MHz, co oznacza dwunastoprocentowy wzrost wydajności. W dalszej kolejności możesz spróbować zwiększyć częstotliwość magistrali FSB do wartości 83 MHz. Jeżeli również ta zmiana zakończy się pomyślnie, otrzymasz system pracujący przy 415 MHz. Jednak to zdecydowanie będzie wymagało lepszego chłodzenia i prawdopodobnie także nieznacznego zwiększenia napięcia zasilania CPU.

Ostatnio dowiedziałem się o możliwości podkręcania kości 3dfx. Posiadam Voodoo3 2000 i do tej pory w ogóle nie zdawałem sobie sprawy, że można je przyspieszać. Moje pytanie dotyczy granic bezpieczeństwa, do których można zwiększać częstotliwość pracy karty. W tej chwili działa przy 143 MHz i zastanawiam się, jak daleko można się posunąć, nie powodując jej przegrzania lub uszkodzenia.

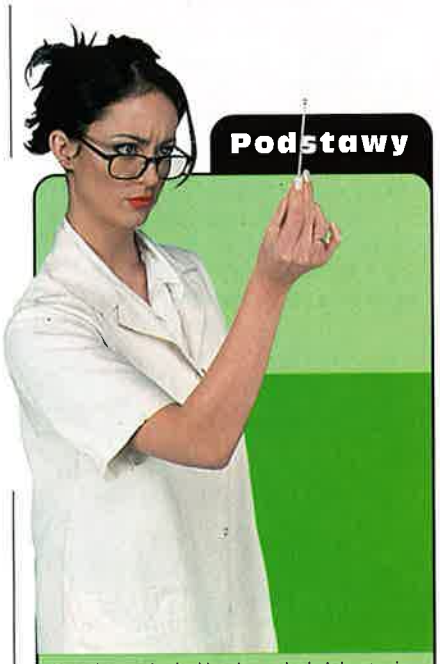

Jeżeli masz akcelerator 3D, to możesz podnieść wydajność w grach bez dodatkowych kosztów.

Tak. Można podkręcać bardzo wiele akceleratorów 3D. Opcja taka była dostępna od dłuższego czasu. W większości przypadków, sprawa jest zdecydowanie prostsza niż przy CPU, gdyż ogranicza się jedynie do zmian programowych i ,w najgorszym przypadku, do ponownego uruchomienia komputera. Jak zostało już wspomniane, jedynym i największym problem przy akceleratorach jest wydzielające się ciepło. Jeżeli przystawisz dłoń do działającej karty 3D bardzo szybko przekonasz się o tym. Jeżeli dodatkowo podkręci się układ, to będzie on produkował jeszcze więcej ciepła, co może prowadzić do częstych i przypadkowych zawieszeń komputera. Należy sobie także zdawać sprawę, że producenci selekcjonują układy. W ten sposób kości, które mogą działać szybciej są sprzedawane w droższych kartach. Dlatego szanse na przypadkowe otrzymanie takiego układu są raczej niewielkie. Dokładniej omówimy temat w najbliższym czasie. Na dzisiaj, bez obaw, możesz podkręcić swoją kartę o kilka MHz bez konieczności zmian w systemie odprowadzania ciepła, nie musisz się także bać przegrzania.

Na czym archiwizować dane?

Poczytaj, zanim stracisz swoje pliki.

Można by postawić tezę, że prawdopodobnie każdy element komputera w ciągu ostatnich kilku lat uległ gruntownej przemianie. Każdy - oprócz stacji dyskietek. Parę lat temu IBM podjął niezbyt udana próbę zwiększenia ich pojemności z 1,44 Mb do 2,88 MB, ale system się nie przyjął - i tak zresztą niewielki byłby z niego pożytek wobec rozrostu danych w pliki liczone w dziesiątkach (jeżeli nie setkach) megabajtów.



Podstawy

Umarła stacja dyskietek ... niech żyje stacja dyskietek! Właściwie byłoby rzec, niech żyje jakikolwiek inny napęd, ponieważ pojemność dyskietek nie sięga nawet 2 MB, co w czasach dzisiejszych twardych dysków, przekraczających pojemnością wielokrotność GB, jest żałosne. Na szczęście istnieje wiele alternatyw.

Do przechowywania digitalizowanych zdjęć fotograficznych, plików MP3, sekwencji video i innych rodzynków potrzebny jest nowy rodzaj dysków, o znacznie większej pojemności. Z drugiej strony dyskietki, które istniały i istnieją w każdym niemal pececie, są weteranami, które niełatwo zastąpić czymś innym.

Żargon sprzętowy

Kopia zapasowa - Kopiowanie niektórych lub wszystkich danych z napędu, na którym są zapisywane normalnie (zwykle jest to dysk twardy), na inny napęd - zwykle taki, skąd można je przenieść poza obręb komputera - na wypadek jakiejś awarii.

CD - dysk kompaktowy. Jeden z możliwych nośników zapisu i odtwarzania danych, działający na zasadzie oświetlenia i odbicia promienia lasera (o niskiej energii) od dysku powleczonego powierzchnią odbijającą. Rozróżniamy dyski kompaktowe CD-ROM, CD-R i CD-RW

CD-RW - dysk kompaktowy, który można kilkakrotnie odczytywać i zapisywać.

Pośród najnowszej generacji napędów dysków przenośnych można w zasadzie wyróżnić trzy pojemności. Umówmy się, że dyski o niskiej pojemności to te, które mogą pomieścić 100 - 250 MB. Dyski o średniej pojemności (około 600 - 700 MB) to zazwyczaj dyski CD. Pojemność wysoka (ponad 1 GB) to dyski magnetooptyczne i urządzenia DVD.

ZIP, SUPER DYSK I NAPĘDY HIFD

Cztery lata temu Iomega zaczęła produkować swoje napędy Zip i od tego czasu sprzedała ich ponad 25 milionów. Można by pomyśleć, że dość tego, by stały się one standardem, i niemal tak się stało, ale wciąż wśród użytkowników nie cieszą się przesadną popularnością. Napęd Zip używa specjalnej magnetycznej powłoki (Fuji) o wysokiej gęstości zapisu, na której można przechować do 100 MB na każdym dysku. Do ustawienia głowic napędu dokładnie na dysku używa się dość wymyślnych technik śledzenia za błędem. Na początku tego roku zaprezentowano klientom nową wersję napędy Zip, która może przechować do 250 MB danych - jak poprzednie, można ją mieć w kilku wersjach. Możesz kupić napędy Zip mieszczące się w tradycyjnej kieszeni 3,5 cala albo wersję zewnętrzną, dołączaną do portu USB lub równoległego.

Jednym z głównych problemów napędu Zip jest to, że nie jest kompatybilny (w obie strony) z standardową stacją dyskietek, potrzebne Ci zatem oba napędy. Tego niedostatku pozbawiony jest system Superdisk, do niedawna nazywany napędem LS-120. Korzysta on z dysków fizycznie podobnych do dyskietek. System ten znacznie wolniej niż Zip czytał swoje 120-MB dyski, ale nowe modele, które pojawiły się na rynku, pozbawione są już tej wady.

Trzecim z rywali jest system opracowany przez Sony i nazywany HiFD, który miał być znacznie szybszy niż inne, osiągać pojemność do 200MB i pracować kompatybilnie z tradycyjnym napędem 1.44 MB (jak SuperDisk), ale podczas prac pojawiły się pewne kłopoty techniczne i aktualnie na rynku jest niewiele tego typu urządzeń.

Ceny nośników do tych urządzeń wahają się od 40 do 70 złotych i w zasadzie dadzą się porównać z dyskietkami, koszt przechowania jednego MB jest wyższy niż w następnej grupie urządzeń.

ZAPISUJ DANE!

Niepisane prawo komputerowe głosi, że nikt nie robi kopii zapasowych, dopóki nie straci sporej ilości danych. Choć koledzy, przyjaciele i autorzy artykułów w pismach komputerowych wielokrotnie zwracają Ci uwagę na konieczność tworzenia zapasowych kopii ważnych danych, najczęściej to robisz dopiero wtedy, kiedy gdzieś Ci wetnie np. wynik kilkugodzinnej (albo kilkumiesięcznej...) pracy.

Dopiero wtedy zrozumiesz, że ważne jest posiadanie napędu i nośnika, na którym możesz szybko zapisać dane, a potem wyjąć dysk z zapisem. Powinieneś robić to regularnie, by mieć przynajmniej trzy kopie swej pracy. Nie kosztuje to wiele, nie trwa długo i pozwala Ci spać spokojnie.

Backup to po prostu zapasowa kopia ważnych danych. Windows dokonuje backupu i odtwarzania danych regularnie. Czyniąc to dokonuje scalenia wszystkich plików w jeden wielki plik, który można podzielić i w razie potrzeby zapisać na kilku dyskietkach.

O wiele lepsze jest zapisanie danych na dyski Zip lub CD-RW, gdzie mogą zostać nietknięte. Wyjmowane dyski o wysokiej pojemności (których cena nie przekracza kilkunastu złotych) pozwalają Ci na używanie trzech w systemie rotacyjnym i codzienne kopiowanie nowo tworzonych lub modyfikowanych plików (po każdym użyciu PC). Korzyść z tego jest taka, że masz trzy kopie zapasowe (jedną aktualną, drugą opóźnioną o dzień, trzecią o dwa dni).

W takim przypadku, nawet jeżeli Ci padnie twardziel, a jedną z kopii backupu zeżre Ci twoje ulubione zwierzątko domowe (np. iguana), stracisz tylko jeden dzień pracy. Ten system zwany jest popularnie systemem syna, ojca i dziadka, i zapewnia bardzo skuteczną ochronę danych.

CD-R i CD-RW

Wkrótce potem, jak napęd CD stał się standardem dla dystrybucji programów na PC, pojawiła się wersja, na której można było dokonywać samodzielnie zapisu (dość popularne i coraz tańsze "nagrywarki") - znana jako CD-R. Do odczytania danych zapisanych na powierzchni dysku optycznego w postaci mikroskopijnych zagłębień używa się promienia lasera (jak w zwykłych napędach CD). Zapisu dokonuje się na specjalnych dyskach (srebrnych lub złotych) przy pomocy promienia o znacznie większej mocy, który wytapia dziurki. Użyta technika jest nieodwracalna - gdy raz zapisałeś dane, to jakbyś je wyrył w... plastyku. Możesz uzupełnić częściowo zapisany dysk, dopisując dane na końcu. Dyski te, w cenie od 4 do 10 złotych, są doskonałe do robienia kopii zapasowych lub przekazywania danych z jednego PC-ta na drugi, ponieważ prawie wszystkie znajdujące się obecnie w sprzedaży napędy CD-ROM czytają dyski CD-R. Zapis jest dość wolny - wypalenie pełnych 700MB danych na nagrywarce o czterokrotnej szybkości zapisu trwa około 20-tu minut - choć rzadko będziesz zapisywał podczas jednej sesji cały dysk.

Kolejnym krokiem rozwojowym było skonstruowanie CD-RW, co oznacza CD wielokrotnego zapisu. Do zapisu danych wykorzystuje się tu inną technikę - a wynikiem jest możliwość tysiąckrotnego zapisania danych na jednym i tym samym dysku. Oznacza to, że CD-RW może być używany jako bardzo pojemny Zip lub ekstremalnie wielka dyskietka. Jak w poprzednim wypadku, większość obecnie używanych napędów CD-ROM może czytać dyski CD-RW, choć do tego trzeba, by te ostatnie były zapisywane w formacie CD-R.

700 Mb CD-RW kosztuje obecnie około 15 złotych, co czyni z nich najbardziej efektywny nośnik kopii zapasowych. Ceny samych napędów spadają już poniżej 1000 złotych - co może z nich uczynić od dawna oczekiwanych następców tradycyjnych dyskietek.

NAPĘDY JAZ I MO

Firma Iomega jest także odpowiedzialna za powstanie najbardziej znanego pojemnego urządzenia do przechowywania danych zapasowych - napędu Jaz. Dyski Jaz są dostępne w wersjach 1GB i 2GB, a szybkość transferu danych jest w nich porównywalna do szybkości transferu HDD. Jeżeli w swoim pececie masz kilka przenośnych napędów HDD (tzw. "kieszeni"), możesz użyć cartridge'a jaz i przenosić dane z dysku na cartridge i odwrotnie równie szybko, jak to się dzieje w przypadku twardych dysków.

Zapytywani o zasadę działania napędu jaz, przedstawiciele Iomega milczą jak zaklęci, ogólnie jednak uważa się, że jest to rodzaj napędu magnetooptycznego. Dane zapisywane są za pomocą głowic magnetycznych - jak w przypadku HDD na płytkach o powłoce magnetycznej, różnica zaś polega na tym, że do ustawienia głowic na ścieżce zapisu używa się bardzo precyzyjnego systemu optycznego - jak w przypadku dysków CD.

Choć napędy Jaz są najbardziej rozpowszechnione, inni wytwórcy dysków magnetooptycznych - jak Fujitsu - proponują dyski o rozmaitej pojemności (od 230 MB do 13 GB). Te jednak nie są tanie, różnice w cenie wynoszą od 80 do 500 złotych za każdy, płacisz bowiem za szybkość transferu danych.

UŻYWANIE VIDEO

Istnieje kilka sposobów tworzenia kopii zapasowych, które wykorzystują do zapisu taśmę magnetyczną. Backer (http://members.tripod.com/epk2/backer.html) to karta rozszerzeń, którą wtykasz w wolny slot ISA i która kontroluje zwykły, domowy magnetowid. Przy jej pomocy możemy zapisywać kopie wybranych plików na twoim video, a ponieważ robi to niejako w tle zwykłych operacji, możesz cały czas korzystać z Windows. Pojedyncza czysta trzygodzinna taśma może przechować do 3,5 GB danych zapisywanych co prawda dość wolno (9 MB na minutę), ale w sumie rozwiązanie jest dość ekonomiczne. W odróżnieniu od trzech innych omawianych tu systemów kopii zapasowych, dane są zapisywane w postaci analogowej, nie zerojedynkowej. Nie jest to rozwiązanie idealne i powinieneś wykorzystywać wyłącznie taśmy o najwyższej jakości i często dokonywać przeglądu sprawności wideo.

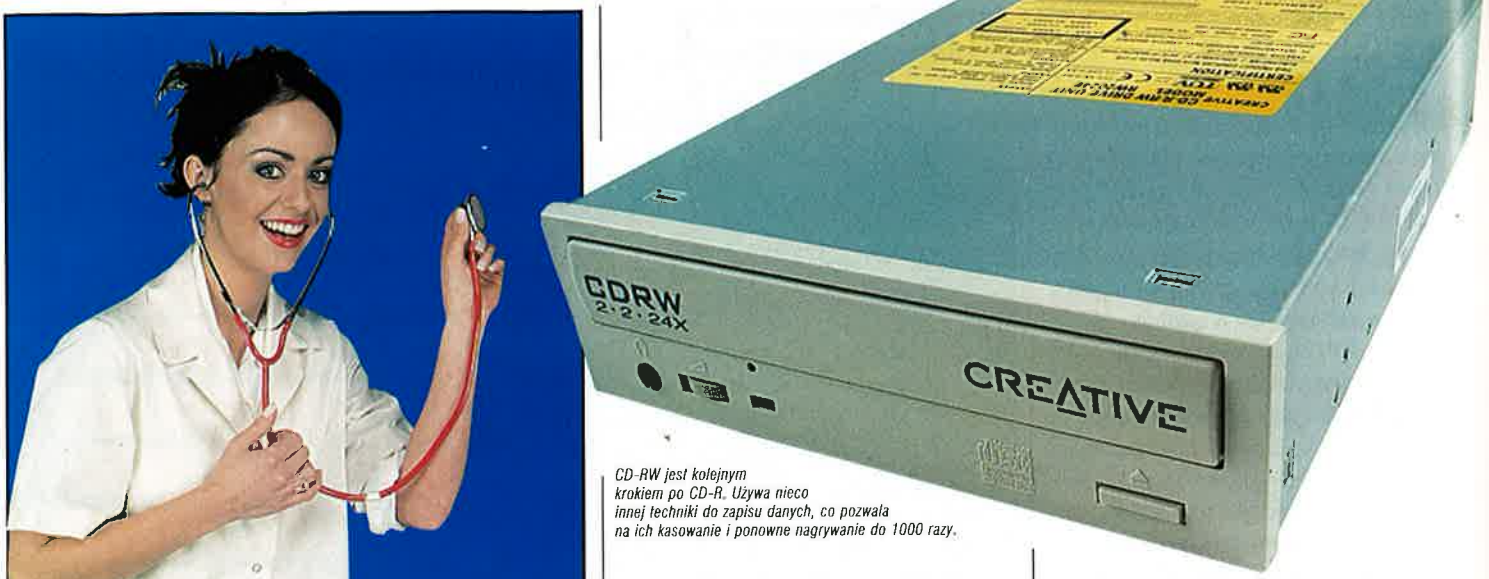
Jak podłączyć USB

1. Jeżeli twoja płyta główna posiada porty USB i używasz Windows 98 (lub Windows 95 z suplementem USB), możesz podłączyć jakieś urządzenie do USB. Znajdź porty USB na tylnym panelu twojego peceta. Wetknij koniec kabla USB płaskim wtykiem (jak widać na fotografii), trójdzielnym symbolem wtyku do góry.

2. Drugi koniec kabla USB (ten, który wchodzi do urządzenia peryferyjnego) MA WTYK PROSTOKĄTNY. Upewnij się, że trójdzielny symbol jest na górze i wetknij go, gdzie trzeba. W zasadzie nie da się go wetknąć inaczej, ale upewnij się na wszelki wypadek, że zrobiłeś to właściwie.

3. Nie jest istotne, do którego wejścia USB na tylnej ściance komputera wetknąłeś kabel. Twój PC i tak powinien rozpoznać nowe urządzenie. Za pierwszym razem, po uruchomieniu systemu, powinieneś zainstalować właściwe sterowniki do tego urządzenia. Dopiero wtedy wszystko będzie działać właściwie.

4. Raz zainstalowane, nowe urządzenie peryferyjne powinno zachowywać się jak jego starsi bracia. Na przykład ten zewnętrzny napęd Zip zachowuje się dokładnie tak, jak równoległy port z napędem Zip. Z okna Explorera na pulpicie możesz doń wchodzić i kopiować dane w jedną i drugą stronę.



CD-RW jest kolejnym krokiem po CD-R. Używa nieco innej techniki do zapisu danych, co pozwala na ich kasowanie i ponowne nagrywanie do 1000 razy.

DVD-RW

W dziedzinie DVD, które jest obecnym i przyszlym standardem zapisu danych przeznaczonych tylko do odczytu, niestety nie widać szybkiego postępu, jeżeli chodzi o jego ekwiwalent dający możliwość zapisu wielokrotnego. Zacznijmy od tego, że istnieją dwa główne systemy zapisu i kilka pomniejszych. Przypominamy wojny video, kiedy to Sony i Philips opowiedzialy się za systemem Betamax, a wszyscy pozostali za VHS. W przypadku DVD Philips, Sony i Yamaha upierają się przy systemie DVD+RW, a Toshiba, Hitachi i Panasonic optują za DVD-RAM.

Oba systemy proponują znacznie większe pojemności niż CD-RW (3GB - dla DVD+RW i 2,6 GB na każdej stronie dysku w przypadku DVD-RAM). Na zwykłym DVD osiągamy pojemność 4,7 GB, nie da się więc tworzyć pirackich kopii DVD. Są zresztą i tak zabezpieczone - a nasi czytelnicy to przecież ludzie uczciwi!
Żaden z tych standardów nie jest kompatybilny z CD-R lub CD-RW, jeżeli więc nie masz pilnej potrzeby tworzenia kopii zapasowych, proponujemy Ci, byś poczekał, aż na polu bitwy opadnie kurz i ze starcia gigantów wyłoni się zwycięzca - a na razie kup CD-RW. Dla porządku zaznaczamy, że obecnie przewagę zyskuje chyba system DVD-RAM.

KOPIE ZAPASOWE NA TAŚMIE

Kiedyś zapis na taśmie był głównym systemem tworzenia kopii zapasowych, obecnie jednak jest już mniej rozpowszechniony, a to z powodu jego głównej wady - jaką jest właśnie stosowanie specjalnej taśmy. Powoduje to znaczne ograniczenie dostępu do danych, ponieważ zapis na taśmie jest sekwencyjny - innymi słowy, aby dotrzeć do potrzebnej Ci informacji, musisz przewinąć taśmę aż do miejsca, gdzie ją zapisano i nie ma żadnego zmiłuj się. Trwa to dość długo, nawet przy użyciu systemów szybkiego przewijania. Z drugiej strony wadę tę może w pewnym stopniu zrównoważyć wielka pojemność taśmy - 30 GB to nic nadzwyczajnego - lub fakt, że koszty - w przeliczeniu na cenę przechowania 1MB

KARTY PAMIĘCI

Jak do tej pory omawialiśmy kwestię ruchomych napędów do zapisu danych zapasowych dotyczących desktopów i notebooków PC, istnieją jednak inne urządzenia, do których przydałby się system zapisu danych zapasowych. Np. palmtopy i kamery cyfrowe. Żadne z nich nie mają miejsca przeznaczonego do typowego tworzenia zapasowych kopii danych w zwykłym znaczeniu. Istnieją jednak karty pamięci. W działających pod Windows CE komputerach przenośnych istnieje zwykle slot na kartę PCMCIA, zwaną kartą PC. Skrót odnosi się do organizacji, która je zaprojektowała. Można nabyć karty o pojemności od 2 do 64 MB, choć cały czas pojawiają się modele o pojemności jeszcze wyższej. Jeżeli jest to jedyna forma zapisu danych zapasowych na twoim PC, sprawa może być bardzo istotna. Choć wiele przenośnych urządzeń ma własną pamięć wewnętrzną, nie da się na nich przechowywać danych po wyczerpaniu się baterii.

Karty pamięcie nie potrzebują zasilania do przechowywania zawartości, co oznacza, że nie tracisz w takim przypadku zapisanej informacji. Jako alternatywa tych kart ostatnio pojawiły się napędy click! - też z firmy Iomega. System oparto na bardzo małych dyskach o pojemności 40MB wkładanych w slot PC-Card. Ma co prawda części ruchome, ale został specjalnie zaprojektowany do urządzeń przenośnych.

Kamery cyfrowe również używają kart pamięci, podobnych do tych, jakie opisaliśmy wyżej, te jednak są mniejsze i cieńsze. Istnieją dwa typy kart, SmartMedia i CompactFlash - oba o pojemności do 16 MB.

Żargon sprzętowy

DVD - ulepszenie CD polegajace na stosowaniu dysku o tych samych rozmiarach, ale znacznie większej pojemności, uzyskanej dzięki upakowaniu większej ilości ścieżek na tej samej powierzchni.

MP3 i MPEG-1 - Format używany do kompresji ścieżek muzycznych dla łatwego przesyłania przez systemy elektroniczne, takie jak Internet.

informacji - są stosunkowo niewysokie. Rzecz nie jest jeszcze skończona - istnieją przesłanki do twierdzenia, że stare taśmy magnetofonowe przeżyją jeszcze drugą młodość. Weźmy dla przykładu Onstream D130. W tym systemie można gromadzić dane o pojemności do 30GB, a dzięki wymyślnym technikom zapisu i odczytu szybkość transferu danych sięga do 38MB na minutę - co nie jest gorsze od wielu twardzieli. Z drugiej strony, jest to system dla specjalistów - chyba że nasz masę ważnych danych do przechowania.

Przyszłość

W tej chwili w laboratoriach na całym świecie pracuje się nad zupełnie nowymi technologiami zapisu danych. Przewidywania dotyczące chłonności rynku i wykładniczego przyrostu ilości zapotrzebowania ludzkości na miejsce do przechowywania informacji wskazują na szybką potrzebę drastycznego wzrostu pojemności, którą będziemy mieć do dyspozycji. Jak to zwykle bywa z naukowcami, stworzyli oni bardzo wiele koncepcji, z których zaledwie kilka ma szanse na przejście do fazy praktycznej realizacji.
Jednym z najbardziej popularnych i zaawansowanych pomysłów jest pamięć holograficzna. Podstawowym jej założeniem jest przejście z płaskiej, dwuwymiarowej struktury nośnika do w pełni przestrzennej formy zapisu. Dzięki temu możliwe będzie wykorzystanie całej dostępnej objętości "dysku", a nie tylko jego powierzchni. Może to zwiększyć pojemność mediów nawet kilkusetkrotnie, co jest już zadawalającym rezultatem. W chwili obecnej coraz częściej mówi się o zapisie holograficznym, jako o bezpośrednim następcy nośników magnetycznych. Poprzez wykorzystanie światła penetrującego trójwymiarowe struktury, nowe medium ma być dodatkowo bardzo odporne na zużycie i przekłamania. Głowica nie musi dotykać nośnika, a raz utrwalona optycznie informacja, może pozostawać bez zmian przez wiele lat.
Obecnie najpoważniejszym problemem, który muszą rozwiązać naukowcy jest prędkość zapisu. Tak, jak odczytywać dane można z wystarczającą prędkością, tak ich naniesienie na medium zajmuje bardzo dużo czasu. A to jest niedopuszczalne dla ciągle zmieniającego się rynku komputerowego.
Innym, nieco bardziej futurystycznym projektem jest zapis biologiczny. Ilość informacji przechowywanej w strukturach DNA w każdej żywej komórce jest wręcz niewyobrażalna. Jeżeli potrafilibyśmy wykorzystać ten mechanizm do kodowania dowolnego ciągu danych, otrzymalibyśmy pojemności miliardy razy większe niż najpotężniejsze, dziś dostępne macierze dyskowe. Jednak to wszystko jest na razie jedynie teorią. Wiemy już co chcemy zrobić, ale nie mamy zielonego pojęcia jak. Dlatego żaden biologiczny dysk na razie (w ciągu najbliższych kilkunastu lat) nie pojawi się w Twoim pececie. Przykro mi.

Żargon pamięci masowych

Data under-run - błąd powstający podczas zapisy dysku CD przy zbyt małej ilości danych w pamięci buforowej napędu. Dysk nie nadaje się do dalszego użytku.

IDE - Integrated Drive Electronics - standard kontroli HDD i dysków przenośnych, w którym większość funkcji umieszczono w samym napędzie.

SCSI - Small Computer Systems Interface. Alternatywny standard kontroli HDD i dysków przenośnych - podobno szybszy i bardziej niezawodny niż IDE.

MPEG-2 - Moving Picture Experts Group. Grupa specjalistów, która zdefiniowała standard kompresji obrazu, którego druga wersja jest obecnie stosowana we wszystkich filmach na DVD.

Sygnał analogowy - w przeciwieństwie do sygnału cyfrowego, przybierającego - najczęściej - jedynie dwie wartości (0 i 1), sygnał analogowy może mieć wartość dowolną (zmiana wartości sygnału nie zachodzi skokowo, lecz płynnie).

Sygnał cyfrowy - sygnał, który może przybierać jedynie kilka określonych i ściśle wyróżnialnych wartości (w komputerach jest to sygnał systemy dwójkowego - o wartościach 0 i 1).

Wyszukiwanie - czynność przesuwania głowicy zapisu lub odczytu do konkretnego miejsca, gdzie zapisano dane na dysku.

Szybkość transferu - ilość danych, jakie w określonym odcinku czasu można przesłać z jednego urządzenia do drugiego.

Windows CE - wersja systemu operacyjnego Microsoftu, przeznaczona do pracy na określonych przenośnych komputerkach PC.

KONKLUZJA

CBDO (Co Było Do Okazania) - istnieje wiele rozmaitych sposobów na przechowanie danych zapasowych. Od dysków Zip i SuperDisk (mają swoje wady i zalety, ale są dość niezawodne), poprzez CD-RW (większa pojemność - do 700 MB za 15 złotych na jednym dysku) aż po DVD wielokrotnego użytku (zwycięzca w sporze zgarnie prawdopodobnie obfity łup). Istnieją więc powody, dla których powinieneś poszukać dla swojej stacji dyskietek miejsca na stosie złomu. ■

Niepisane prawo komputerowe głosi, że nikt nie robi kopii zapasowych, dopóki nie straci sporej ilości danych.

Obecnie mamy mnóstwo napędów wymiennych do wyboru. Naszym ulubionym jest IOmega ZIP. To jest akurat lalwa do podłączenia wersja USB.

Pecety z lamparciej skóry

Komputery nowego tysiąclecia

Gigant komputerowy - Intel - przedstawił projekt peceta przyszłości, który w niczym nie będzie przypominał tego znanego nam dzisiaj. A krążą pogłoski, że razem z Microsoftem planują wyprodukowanie superkonsoli do gier, opartej na procesorze Pentium III 500.

Na ostatniej konferencji prasowej w Palm Springs na Florydzie, Intel zaprezentował różne maszyny przyszłości, które wbiją gwóźdź do trumny nudnej, beżowej skrzynki raz na zawsze. Najbardziej podobał nam się model w kształcie pufy, dającej zmęczonym użytkownikom wygodne oparcie dla nóg. Inne projekty zawierają wersje o kosmicznym kształcie i modele specjalnie zaprojektowane dla dzieci. Niektóre z nich będzie można kupić w Stanach Zjednoczonych na gwiazdkę, ale większość stanowi jedynie teoretyczne projekty, które mogą posłużyć tylko jako inspiracja dla przyszłorocznych pomysłów.

W trakcie pojawiły się pogłoski, że Microsoft pracuje nad wypuszczeniem konsoli do gier o nazwie X-Box. Będzie ona zawierać procesor Intel Pentium III 500 MHz i akcelerator 3D na nowym układzie nVidia GeForce. Dell i Gateway zostały wytypowane do produkcji X-Box na gwiazdkę. ■

Przeklęty (przez nas) Sidney. Kształt tej maszyny był wzorowany na ... nerce. Twórcą tego genialnego pomysłu jest Yeong Yang.

...a w nocy zamienia się w kopiącego peceta z Pentium III na pokładzie, wbudowanym monitorem, podstawką na kawę i oparciem dla nóg.

>Patrzysz właśnie na pomysł o nazwie Ottoman. W dzień jest to niepozorna puła z lamparciej skóry ...

Więcej 3D

Nowa aplikacja 3D radośnie zbliża się w kierunku Twojego PC za sprawą MetaCreations. Carrara dostarczy takich opcji jak: modelowanie, cieniowanie, tworzenie scen, animacja, rendering i efekty specjalne. Wszytko w jednym !!! Otwarta architektura umożliwi dostosowywanie typów graficznych bez konieczności stosowanie plug-inów. Carrara, z bardzo szybkim renderingiem i pełnym supportem Open GL, zaspokoi rosnące apetyty i wymagania użytkowników. Premiera na początku przyszłego roku.

www.metacreations.com

Odwrót Intela

Z podwiniętym ogonem Intel wycofał się ze swoich wcześniejszych zapowiedzi i ogłosił oficjalne wsparcie dla standardu PC133 (pamięć taktowana zegarem 133 MHz). Gigant nadal twierdzi, że jego testy wykazują znikomy przyrost wydajności w stosunku do PC100. Na konferencji prasowej, przedstawiciel Intela ogłosił, że firma nadal jest gorącym orędownikiem jak najszybszego wprowadzenia na rynek pamięci RamBus. Opóźnienia w produkcji chipsetu Intel Camino, a także niepewność, co do dostępności części do produkcji kości RamBus sprawiły, że Intel musiał zmienić swoje stanowisko. Spodziewane wprowadzenie w życie wsparcia dla magistrali FSB 133 MHz ma nastąpić po zaprezentowaniu nowego chipsetu i810e. Cztery firmy produkujące pamięci zajmą się dostarczaniem kości RDRAM na rynek jeszcze pod koniec tego roku. A liczba ta ma się zwiększyć do ośmiu przedsiębiorstw w pierwszej połowie roku 2000.

All-in-Wonder™ 128

Więcej możliwości niż kiedykolwiek !

Podłącz to

Wejście wideo

Kamera/Telewizor/Magnetowid

Antena/Odbiornik satelitarny/Telewizja kablowa

Wyjście wideo

System HiFi

Odbiornik telewizyjny

Magnetowid

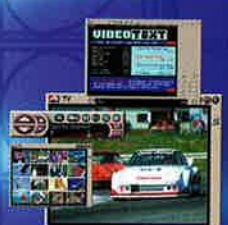
Monitor komputerowy

Do tego

I zrób to

Zagraj na dużym ekranie i nagraj to na kasetę

Doznaj niezwykłych wrażeń w grafice 2D, 3D i kinie DVD



Interaktywnie oglądaj telewizję na swoim komputerze

Obsługa Audio (Audio We/Wy)

Kodowanie, dekodowanie i nagrywanie plików wideo, wideo konferencje

- Nagraj pliki wideo profesjonalnej jakości (Kodowanie do formatu MPEG-2 w czasie rzeczywistym)
- Przenieś się do cudownej krainy multimediów : inteligentny tuner telewizyjny, wyjście wideo, sprzętowy dekoder DVD i gry w pełnym kolorze

AB S.A.	(071) 32 40 500	ABC Data CHS	(022) 676 09 00	NTT	(022) 610 51 61
jtt	(071) 347 58 00	Optimus	(018) 444 05 00	Veracomp	(012) 429 14 00

www.ati.com

Alone in the dark

DANGER DON'T TRY THIS AT HOME

Zobacz ludzi, których standardowa obudowa peceta nie satysfakcjonuje.

Wyobraź sobie: wpełzasz do pokoju pogrążonego w ciemnościach. W rogu po lewej stronie siedzi sobie przyczajone TO. Lśniące TO.

Masz już dość tej nudnej, beżowej obudowy swojego peceta? No to czytaj dalej, ponieważ za chwilę spotkasz kilku ludzi, którzy nie chcieli pogodzić się ze standardowym wyglądem boxów, w których dostarczono im ich komputery. Postanowili coś z tym zrobić.

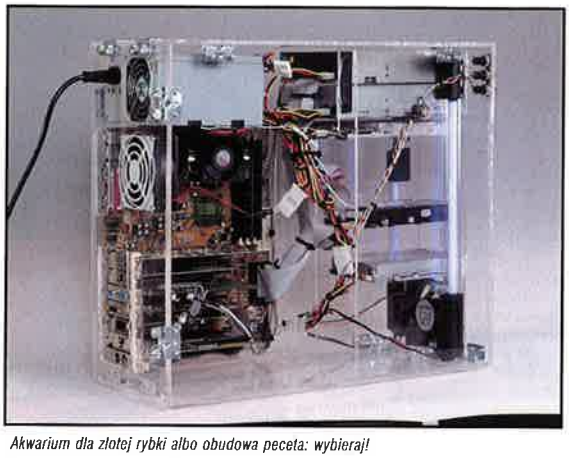
Swego czasu można było w prasie i Internecie przeczytać o dokonaniach Johna Williamsa, fanatyka Quake's z Północnej Karoliny, który dodał do swojego peceta rurę wydechową od ciężarówki i pomalował jego obudowę na miły, czerwony, cukierkowy kolor. Sądząc z opinii, krążących w sieci, wielu z Was chciałoby pójść śladami Johna i dostosować swoje komputery do własnych wizji w podobny sposób. Z drugiej strony zaczęliśmy się zastanawiać, czy

Ryan włożył łapę do otwartego peceta w poszukiwaniu swoich szkieł kontaktowych, gwałcąc jednocześnie pierwszą zasadę świata komputerowego - nigdy nie grzeb we wnętrznościach maszyny, gdy ma ona włączone zasilanie. Nie dysponujemy obrazkiem ilustrującym to, co wydarzyło się potem...

istnieją jacyś inni ludzie, którzy również zmodyfikowali obudowy swoich własnych maszyn. Ich znalezienie nie zabrało wiele czasu.

Neonowe lśnienie

Kiedy po raz pierwszy ujrzeliśmy błyszczącą-w-ciemności obudowę zaprojektowaną przez Ryana Forsberga, 22-letniego ucznia collegu z Minnesoty, naszą pierwszą rekacją był zachwyt: "Cool!". Zgodnie z powszechnym obecnie, dzięki iMacowi, trendem, została ona zrobiona z przezroczystego plastyku, tak abyś mógł dokładnie obserwować, co się dzieje wewnątrz twojego peceta. Jednak, co najbardziej imponujące, zawiera ona kilka neonowych lampek, jeśli więc komputer pracuje w pokoju ogarniętym mrokiem, nagle

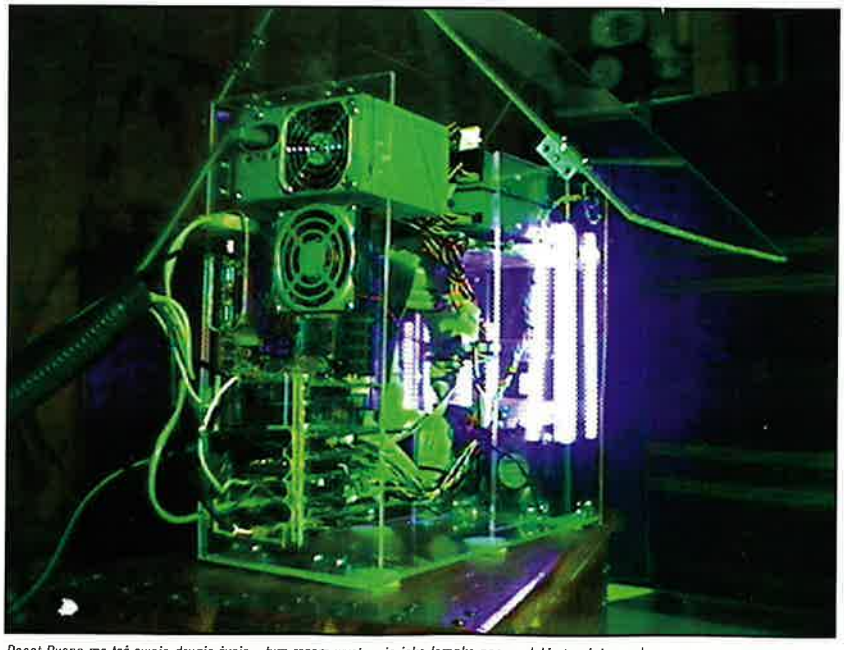


Akwarium dla złotej rybki albo obudowa peceta: wybieraj!

jego wnętrze ożywa smagane promienistymi rozbłyskami, które przesuwają się po różnych elementach. Nie trzeba chyba nikogo przekonywać, jak bardzo potęguje to niesamowity klimat tych późno-nocnych sesji giercowania. Wprowadzenie oświetlenia neononowego wydało nam się tak rewolucyjne, że zaczęliśmy się zastanawiać, skąd ten pomysł przyszedł Ryanowi do głowy. Było to pierwsze pytanie, które do niego skierowaliśmy. "Chciałem w jakiś sposób wyakcentować zawartość obudowy, zwrócić uwagę na jej prostotę", wyjaśnia. "Miałem już jedną purpurową neonową lampkę, którą znalazłem gdzieś w domu, i postanowiłem włączyć ją do mojego projektu. Działała znakomicie, ponieważ już była ustawiona na współpracę z 12-voltowym zasilaniem. Jedynym problemem było zawieszenie adaptera, aby podłączyć ją do prądu". I z jakiego rodzaju reakcjami ze strony ludzi spotykałeś się, gdy zobaczyli twoje dzieło? "Dokładnie tak jak wy, chłopaki, szok, kompletny szok!", śmieje się. "Nie chodzi tylko o to, że to prosta obudowa, przede wszystkim ważne jest to, że zrobiłem to sam".

Niedoczekanie

Jak większość postaci, które przedstawia się z hasłem "Don't Try This At Home", wynalazek Ryana mógł się pojawić częściowo z powodu braków innowacji w przemyśle pecetowym. "Nie chciałbym tego mówić, ale to jest prawda - kiedy Apple wypuścił iMaca, naprawdę zrewolucjonizował on przemysł komputerowy", mówi. "Kiedy tylko zobaczyłem tak wyeksponowaną obudowę, zacząłem z niecierpliwością czekać, aż jakaś firma pecetowa zdecyduje się na wypuszczenie czegoś choćby w przybliżeniu tak super. Niestety, zawiodłem się tym, jak wolno branża PC reaguje. Postanowiłem wziąć sprawy w swoje ręce". Nie ma chyba zaskoczenia w fakcie, że to, co Ryan zrobił z obudową swojego kompa nie podniosło w niczym osiągów jego maszyny, pomimo efektownego wyglądu. Pod plastykowym kapturem Ryan ma dwa procesory Intel Celeron 366MHz podkręcone do 550MHz, z 256Mb pamięci na płycie głównej Abit BP6. Mówiąc o redukowaniu ciepła, stwierdza: "tak naprawdę nie



Pecet Ryana ma też swoje drugie życie - tym razem występuje jako lampka nocna. Jakie to użyteczne!

Ryan Forsberg wypoczywa w swoim domu w Minnesocie. Na całe szczęście nie wydaje się, żeby neonowa obudowa wywoływała jakieś skutki uboczne...

osiągnąłem zbyt wiele. Jedyną rzeczą, która naprawdę pomaga, jest kontrola przepływu powietrza. Ponieważ zbudowałem obudowę sam, mogłem poumieszczać odpowiednie wiatraczki tam, gdzie mi się podobało, aby podwyższyć wydajność".

Nieźle wyglądasz....

Nie ma ukrytego sensu kryjącego się za obudową; Ryan twierdzi, że jego jedynym celem była poprawa wyglądu maszyny. "Mam prawo do przechwalania się, chyba że ujrzę obudowę komputera o kształcie wiatraczka". Musieliśmy przyznać, że jego pomysł jest rzeczywiście fascynujący, ale z drugiej strony stwierdziliśmy, że w takim razie Ryan powinien zobaczyć Wyścigówkę PC Zaka Opponga. Mimo to jest tu z czego być dumnym. Jak trudno było to zbudować? "W sumie nie jestem żadnym tam utalentowanym rzemieślnikiem, zatem jeśli mi się udało, myślę, że i inni nie powinni mieć z tym problemu", mówi skromnie, "jednak muszę Was ostrzec: ta zabawa może okazać się bardzo czasochłonna. Jeśli jednak macie czas, odpowiednie narzędzia i wystarczająco dużo plexiglasu, mogę powiedzieć: naprawdę warto!"

Chcielibyśmy podziękować tu Ryanowi za to, że podzielił się z nami swoim pomysłem i mamy nadzieję, że niedługo wróci do nas z czymś równie zaskakującym. W międzyczasie jednak...

MISTRZ PRZYSPIESZEŃ

O ile Ryan Forsberg wypieścił obudowę swojego komputera z czysto estetycznych powodów, o tyle decyzja Kyle Benneta, aby zmienić "opakowanie" jego maszyny, wynikła z motywów związanych bardziej z poprawienia efektywności...

Kolejnym użytkownikiem PC, który postanowił zrobić coś radykalnego z obudową komputera, jest Kyle "FrgMeister" Bennet, webmaster jednej z naszych ulubionych stron internetowych poświęconych overlockingowi - HardOCP (www.hardocp.com). Witryna ta jest dość specjalistyczna, ale, jak sugeruje jej motto ("Nie pamietamy już, co oznacza skrót OCP"), Kyle nie należy do osób traktujących siebie aż tak poważnie.

"Kustomizacje" Kyle'a, w przeciwieństwie do zmian dokonanych przez Ryana, są przede wszystkim funkcjonalne. Zostały przeprowadzone z jedną myślą - wyciśnięcia jak największej szybkości z peceta, związanej z overlockingiem. Aby to osiągnąć, Kyle stworzył coś, co ochrzcił jako "BlowHole PC" ("Wydmuchany pecet"). Generalnie - oznaczało to wycięcie w obudowie dwóch dziur i dopasowanie wiatraczków, które wsysają do środka chłodne powietrze z zewnątrz w celu ochłodzenia procesora i płyty głównej. Dzięki temu maszyna może być podkręcona do najwyższej częstotliwości bez narażenia jej na przegrzanie i - ostatecznie - zniszczenie. "Zamierzałem nazwać to "SuckHole" ("Ssąca dziura")", mówi Kyle z figlarnym błyskiem w oczach, "ale pomyślałem, że nie byłoby to dobre dla ewentualnego rynkowego sukcesu mojego dzieła".

Dwa wiatraczki wsysające chłodne powietrze mogą wydawać się lekką przesadą, ale Kyle wydaje się mieć swoje powody, aby wybrać właśnie takie rozwiązanie: "chciałem, aby przepływ powietrza był dopuszczony tak blisko procesora, jak to tylko możliwe, z minimalnym rozproszeniem strumienia powietrza. Nie chciałem jednocześnie opierać się na żadnych kanalikach czy innych udziwnieniach. Dwóm wiatraczkom współpracującym ze sobą "prostopadle" udało się połączyć przestrzeń, której potrzebowałem, aby niezakłócone powietrze mogło "pracować" jak najbardziej wydajnie. Pewien inżynier z Houston wyjaśnił mi, że otrzymałbym o wiele lepszy efekt, jeśli użyłbym dwóch równoległych wiatraczków wraz z systemem kanałowym, ale to oznaczało o wiele więcej pracy, którą trzeba by było włożyć w realizację takiego projektu. Poza tym dwa "prostopadłe" wiatraczki wyglądają naprawdę ekstra!".

Przewrotna szybkość

A więc, czy Kyle uzyskał taki "zryw", jeśli chodzi o szybkość, na jaki liczył? "Cóż, prawdę mówiąc, osiągnęliśmy dość dużo, biorąc pod uwagę ilość i jakość zabiegów, jakim poddaliśmy maszynę (nie wysiliłem się przecież aż tak bardzo)", wyjaśnia. "Dzięki pięciu wiatraczkom w obudowie i jednemu urządzeniu "wysysającemu" ciepło udało mi się zbić temperaturę systemu o 10 stopni Fahrenheita. To redukcja ciepła o ponad 10 procent. To sprawia, że mój system może chodzić w temperaturze około 87 stopni Fahrenheita, przy prędkości procesora 400MHz, oraz w temperaturze 92 F z szybkością 448MHz".

Chyba to jest jakieś przyspieszenie urządzenia, którego oryginalna szybkość wynosiła 266MHz, prawda? Kyle przytakuje mile połechtany. "Jasne! Jestem pewny, że tego typu overlocking, z uzyskaniem tak dużej częstotliwości, nie mógłby być dobry dla CPU - przecież wysokość temperatury jest oczywiście jednym z najważniejszych czynników wpływających na to, jak i jak długo procesor będzie żył." Najwyższa temperatura, jaką widziałem od chwili, gdy skonstruowałem "wydmuchanego peceta", wynosiła 92 stopnie Fahrenheita. Przedtem było to średnio około 99 F".

Oczywiście oznacza to zachętę dla odważnych ludzi, aby zbliżyli się do swoich maszyn z odpowiednim zestawem pił w rękach? Kyle znowu przytakuje. "Byłem dość sceptyczny, przymierzając się swoją wielką piłą do wycięcia olbrzymich dziur w mojej nowej obudowie, ale w sumie wszystko okazało się warte tego dreszczyku niepewności. Dzięki temu przecież moja żona, Suzanne, może używać naszego komputera z oryginalnym procesorem Celeron 266 działającym teraz z szybkością 400MHz".

BlowHole PC z jego dwoma opatentowanymi wiatraczkami na górze i z boku.

Oto bliskie spojrzenie na to, co kryje się pod maską BlowHole'a. Możecie zobaczyć, w jaki sposób wiatraczki są umocowane.

Zrób to sam

Mimo że Kyle opatentował znak BlowHole, zachęca gorąco innych ludzi do tego, aby zrobili coś w tej dziedzinie na własną rękę, publikując na jego stronie internetowej

Kyle i Suzanne udowodnili, że overclocking dobrze wam zrobi - spójrzcie tylko na te zdrowo rozpromienione buzie!

odpowiednie instrukcje. I znajduje się zaskakująco wiele osób, które postanawiają zaryzykować i wykonać ulepszenia w swoich domach, na swoich komputerach, idąc w ślady Kyle'a. "Są setki HardOCP-ów, którzy zmierzyli się z tym zadaniem i którym udało się osiągnąć świetne wyniki", mówi, po chwili dodając uwagę z błyskiem w oczach: "niektórzy oczywiście odnieśli większy sukces, niektórzy trochę mniejszy!". Po przeczytaniu tego tekstu może również chcielibyście spróbować wciąć się w obudowy waszych komputerów lub dodać tu i tam kilka neonowych żarówek, ale prosimy was - nie wydzwaniajcie później do nas, jeśli cokolwiek pójdzie nie po waszej myśli, ponieważ kiedy mówimy "Nie próbujcie tego w domu!", to nie żartujemy. Ale z drugiej strony, jeśli już spróbowaliście, mimo ostrzeżenia, podzielcie się z nami wrażeniami. Kto wie, może następnym razem na tych stronach będzie błyszczała w laurach maszyna jednego z was....? ■

LifeView

LIFEVIEW FlyVideo'98 FM
LIFEVIEW FlyVideo'98

Znane ze swej niezawodności karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Umożliwiają oglądanie telewizji z wysoką jakością na ekranie monitora w małym okienku lub pełen ekran, oraz zapisywanie sekwencji video na twardy dysk. Kompatybilność: Windows 95/98 oraz NT 4.0

Mach TV FM BG/DK
Mach TV BG/DK
Mach TV BG/DK ECONOMIC

Doskonałe karty PCI, atrakcyjne cenowo, z pilotem lub bez. Zawierające: Tuner TV, BT 878 Capture board, Radio FM w przypadku wersji FM. Teraz możesz oglądać telewizję na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, zapisywać wybrane programy na twardy dysk.

Mach-TV

Proabit
NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

świat telewizji

TV Capture 98 BC/DK
TV Phone 98 BG/DK
Joy TV Teletext

AVerMedia

Bardzo wysokiej jakości karty PCI z pilotem, zawierające: Tuner TV - 181 kanałów, BT 878 Capture board, Radio Stereo FM* + mikrofon*, pilot sterujący CD, TV, radio*, i inne, teletext, oprogramowanie. na ekranie monitora w okienku lub na pełnym ekranie, prowadzić videokonferencję w Internecie, słuchać radia*, płyt CD i zapisywać filmy video na twardy dysk.
*) dotyczy modelu TV Phone

ul. Pańska 97, 00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail: proabit@proabit.com.pl
http: www.proabit.com.pl

model
B-210
subwoofer + satelity
moc P.M.P.O.
500W
regulacja siły głosu
i tonów
w satelitach

nowa
s z e r o k a
oferta!

YAMADA

naturalna
moc
dźwięku

ul. Pańska 97
00-834 Warszawa
tel. (22) 654 76 65
654 76 66
654 76 67
fax (22) 654 76 74
e-mail:
proabit@proabit.com.pl
http:
www.proabit.com.pl

Proabit
NARODZINY I ŻYCIE KOMPUTERA

Aparaty cyfrowe

Precz z kliszą

Cyfrowe aparaty fotograficzne nie są już nowinką techniczną, lecz coraz częściej zastępują tradycyjne urządzenia, rejestrujące obraz na celuloidowej kliszy. Dzięki znacznemu spadkowi cen sprzęt tego typu dostępny jest już nie tylko dla profesjonalistów - także "niedzielni pstrykacze" mogą wziąć udział w rewolucji wywracającej do góry nogami świat fotografii.

Technika cyfrowa opanowuje kolejno wszystkie dziedziny naszego życia. Zegarek elektroniczny, płyta CD (cyfrowy zapis dźwięku), a ostatnio telewizja cyfrowa, to tylko niektóre przykłady jej tryumfu. Do obszernej listy urządzeń analogowych, które są wypierane przez cyfrowe odpowiedniki, dołączył także aparat fotograficzny. Jeżeli jesteś użytkownikiem komputera PC, a równocześnie interesujesz się w mniejszym lub większym stopniu fotografią, z pewnością docenisz zalety płynące z przechowywania zdjęć w formie binarnych plików. Bez potrzeby używania dodatkowych urządzeń, takich jak skaner, możesz błyskawicznie przenieść fotografię do swojego PC-ta, poddać retuszowi za pomocą ulubionych programów graficznych, umieścić w internecie... Możliwości jest mnóstwo. Wystarczy, że wciśniesz spust migawki w swoim "cyfraku", by niemal natychmiast móc oglądać gotowe zdjęcie na ekranie monitora.

Kiedy wybierasz aparat cyfrowy, warto pamiętać o najważniejszej rzeczy: możliwości przechowywania w pamięci zrobionych zdjęć.

Jak to działa?

Przede wszystkim nie ma już problemów z kliszą. Nie trzeba kupować nowych filmów, zakładać ich do aparatu, ani oddawać do wywołania. W fotografii cyfrowej obraz jest przechowywany w postaci elektronicznej, w taki sam sposób jak w komputerowych plikach graficznych. Od strony technicznej proces rejestracji obrazu zmienił się znacznie w stosunku do tradycyjnych aparatów, jednak wciąż możemy znaleźć wspólne cechy - układ soczewek optycznych, przesłonę czy spust migawki, który jest jedynym ruchomym elementem w aparacie cyfrowym.

Od czego zacząć?

W tej chwili na rynku dostępnych jest mnóstwo modeli aparatów cyfrowych. Każdy z nich posiada specyficzne dla siebie opcje i rozwiązania techniczne. Jeżeli zamierzasz kupić jeden z nich, musisz najpierw dobrze zastanowić się, do czego będziesz go używać i co chcesz robić z uzyskanymi za jego pomocą zdjęciami - dopiero później dopasować do swoich wymagań odpowiedni model. Jedną z najważniejszych rzeczy, jakimi należy kierować się przy wyborze aparatu, jest rodzaj nośnika użytego do zapisu fotografii. Niektóre urządzenia korzystają ze zwykłych dyskietek komputerowych, jednak zdecydowana większość firm produkujących cyfrowe aparaty stosuje wymienialne karty pamięci. Niestety, w tej dziedzinie obowiązują dwa wielkie i kilka pomniejszych standardów niekompatybilnych ze sobą. Najczęściej będziesz miał do wyboru pamięci typu SmartMedia i CompactFlash. Każda z nich ma odmienne parametry, takie jak prędkość zapisu/odczytu, pojemność, wymiary karty. Jeżeli zależy Ci na jak najłatwiejszym i najtańszym przenoszeniu obrazu z aparatu na PC-ta, dobrym wyborem są urządzenia wykorzystujące do zapisu dyskietki, ponieważ nie będziesz musiał dołączać do komputera specjalnego czytnika kart. Obniżenie kosztów wiąże się jednak z utratą wielu atutów charakterystycznych dla kart pamięci - większa szybkość zapisu/odczytu, znacznie wyższa pojemność, niezawodność. Każdy z nośników może być używany wielokrotnie, więc warto czasami zainwestować w droższą kartę pamięci, ponieważ przy ekonomicznej eksploatacji starczy Ci ona na długo. Istotnym argumentem przy wyborze modelu mogą też być dodatkowe opcje wbudowane weń przez producenta, na przykład możliwość rejestracji sekwencji wideo (zwykle nie dłuższych niż 30 sekund) czy ewentualne efekty graficzne (np. dekoloryzacja, negatyw, sepia). Warto też zwrócić uwagę na funkcjonalność wyświetlacza LCD, szybkość rozładowywania baterii, opcję ZOOM, rozdzielczość rejestrowanego obrazu (zwykle kilka wariantów do wyboru) i pojemność pamięci. Po prostu musisz dokładnie wiedzieć, czego potrzebujesz! Wielu producentów aparatów cyfrowych dołącza do swoich urządzeń narzędzia graficzne do obróbki zdjęć oraz inne programy. To też jest istotny czynnik, który trzeba uwzględnić w rozważaniach.

Darmowy okres próbny dla oprogramowania do edycji zdjęć

Jeżeli jesteś podłączony do Internetu i chciałbyś wypróbować parę różnych programów do edycji fotografii, zanim wydasz grube pieniądze, warto odwiedzić parę stron internetowych producentów. Po co? Wielu z nich daje możliwość ściągnięcia sobie wersji testowych drogiego oprogramowania i wypróbowania go całkiem za darmo. Skorzystajcie z tej szansy!

Za i przeciw

Lista zalet fotografii cyfrowej nie ogranicza się do łatwości przenoszenia zdjęć na ekran komputera. Dzięki ogromnej elastyczności tej technologii przed użytkownikiem otwierają się nowe obszary zastosowania fotografii w życiu. Znacznie łatwiej posługiwać się aparatem cyfrowym, nie trzeba dźwigać kilogramów sprzętu i rolek filmu, który ciągle trzeba wymieniać. Fotografowanie staje się prawdziwą zabawą. Istotny jest też aspekt ekonomiczny - nośników używasz wielokrotnie, a zaraz po zrobieniu zdjęcia możesz je obejrzeć na wyświetlaczu i pozostawić w pamięci lub wykasować (w przypadku filmu straciłeś kawałek kliszy bezpowrotnie). Ten rodzaj fotografii jest przyjazny dla środowiska, które nie jest narażone na przyjmowanie toksycznych odczynników używanych do wywoływania filmów ani zużytych materiałów. Największym minusem fotografii cyfrowej jest skończona rozdzielczość uzyskanych tą metodą fotografii. Tradycyjne zdjęcia można bez zauważalnej utraty jakości wielokrotnie powiększać, kadrować, "wyciągać" detale. Zdjęcia uzyskane metodą cyfrową mają określoną rozdzielczość, która często nie wystarcza do profesjonalnych zastosowań, takich jak publikacje czy działalność artystyczna. Jeżeli zamierzasz swoich zdjęć używać do ilustrowania stron WWW lub wysyłać je znajomym via e-mail - rozdzielczość nie jest dla Ciebie istotnym problemem, przy bardziej wymagających zastosowaniach musisz na nią zwrócić baczną uwagę. Często z pomocą przychodzi moc obliczeniowa komputera, który (przy pomocy odpowiedniego oprogramowania) potrafi poprawić jakość zdjęć lub nadać im pożądany wygląd, niemożliwy do uzyskania w tradycyjny sposób. W przypadku fotografii cyfrowej wciśnięcie spustu migawki to dopiero początek, a nie koniec przygody! ■

Ilum. Jan Jankowski

Co można zrobić z cyfrowym zdjęciem?

W antyutopii George'a Orwella pt.: "1984" jednym z narzędzi totalitarnej władzy są specjalnie wyposażone laboratoria zajmujące się fałszowaniem zdjęć. Autor prezentuje przesadnie pesymistyczną wizję przyszłości (z naszego punktu widzenia to już przeszłość), w rzeczywistości cyfrowy aparat fotograficzny nigdy nie kłamie... robią to za niego programy graficzne. Co zatem można zrobić z cyfrowym zdjęciem, gdy znajdzie się już na twardym dysku? Jedną z największych atrakcji cyfrowej fotografii jest to, że zapisuje obraz w uniwersalnym formacie rozpoznawanym przez szeroką gamę programów różnego typu. Co za ich pomocą zrobisz ze swoim zdjęciem, to już oddzielna kwestia.

Filtr Photoshopa Czarno-biały

Już na starcie pozbywasz się wielu kłopotów wiążących się z przechowywaniem tradycyjnych zdjęć w albumach, w których narażone są na ciągły kontakt z brudnymi palcami i kurzem. W zamian możesz ułożyć swoje fotki w komputerowe odpowiedniki albumów, oferujące znacznie poszerzoną funkcjonalność i nie zajmujące tyle cennej przestrzeni w ciasnym M-x. Bez problemu możesz ilustrować zdjęciami swoje artykuły, listy, kartki z życzeniami i inne dokumenty tworzone w zwykłym edytorze tekstu. Fotografie służą już nie tylko do uwieczniania wspomnień, są potężnym narzędziem komunikacji.

Filtr Photoshopa Sepia

Cyfrowe zdjęcia można bardzo łatwo przesyłać za pośrednictwem poczty elektronicznej. Wszystko jedno czy w celach biznesowych, czy dla zwykłej rozrywki, błyskawicznie dostarczysz fotografię na drugi koniec świata. Równie łatwo można je umieścić na stronach WWW - to chyba jedno z najpopularniejszych zastosowań tanich aparatów.
Mówi się, że jedno zdjęcie warte jest tysiąc słów, a sposobów użycia cyfrowych fotografii można wymienić co najmniej tysiąc. Wybór należy do Ciebie...

Filtr Photoshopa Negatyw

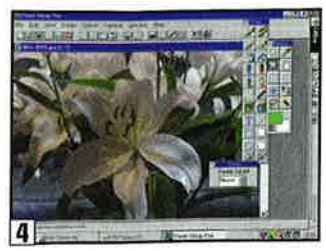
Światła, kamera , akcjaaaaa!

Jak uzyskać perfekcyjne zdjęcia na swoim PC?

Przede wszystkim musisz mieć zdjęcie. Jeżeli nie udało Ci się za pierwszym razem, możesz je skasować i powtarzać próby do czasu, aż efekt Cię zadowoli.

Następnie należy przesłać zdjęcie z aparatu do komputera. Jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, fotografia pojawia się na ekranie i jest gotowa do dalszej "obróbki".

Jeżeli chcesz obejrzeć zapisany przed chwilą obraz i podziwiać swój kunszt, wystarczy, że otworzysz go w dowolnej przeglądarce graficznej.



Do dalszych działań będziesz potrzebował dobrego edytora graficznego, np. Paint Shop Pro. Wybór narzędzi tego typu jest naprawdę duży.

Nowości sprzętowe

Pojawił się nowy akcelerator graficzny stworzony przez NViDIA - GeForce 256. Oznaczony wcześniej jako NV10 procesor może nieźle namieszać w środowisku producentów kości do kart graficznych. Ładowanie grafiki odbywa się z wykorzystaniem przede wszystkim GPU (graphics processing unit) - układu graficznego, co powinno w znaczący sposób odciążyć procesor komputera. Ma to wpłynąć na poprawę obsługi wszystkich innych procesów w programach i grach. Zbudowany jest z około dwudziestu trzech milionów tranzystorów.
Możliwości GeForce według producenta:
- 15M trójkątów/sekundę
- 4 punkty obrazu w jednym cyklu zegara (4 potoki)
- wypełnianie do 480 milionów punktów/sekundę - 32 próbki tekstur w cyklu zegara, 8-krotne filtrowanie anizotropowe
- 8 sprzętowo generowanych źródeł światła
- 350 MHz RAMDAC
- pełna zgodność z DX7 i OGL, sześcienne mapowanie środowiskowe
- kompresja tekstur
- złącze 4x AGP, wykorzystanie technologii szybkiego zapisu, dzięki której procesor przesyła dane o obrazie bezpośredni do GPU(transfery do 1 GB/sekundę)
- 256 bitowy silnik renderujący
- niezależna, sprzętowa kontrola nasycenia, jasności i kontrastu
- wspomaganie wyświetlania obrazu o jakości HDTV (telewizja wysokiej jakości)
- odtwarzanie DVD bez gubienia klatek, nawet w wysokich rozdzielczościach
Moc nowego procesora ma być porównywalna z potęgą Playstation 2.Jeden z wiceprezesów Intela, Pat Gelsinger potwierdził, że jego firma będzie korzystała w projektowaniu nowych systemów, z produktów Nvidii. Pod wrażeniem możliwości nowego procesora są także pracownicy takich firm jak Sierra Studios, Acclaim, Gas Powered Games. Z niecierpliwością czekamy na pojawienie się na rodzimym rynku kart zbudowanych z wykorzystaniem GeForce 256. Ze sprawdzonych źródeł wiem, że takowe przygotowują między innymi Creative, Elsa, Guillemot oraz Leadtek. Jak mniemam inni wielcy producenci na pewno nie pozostaną w tyle.

www.nvidia.com

***

MILPITAS, Kalifornia. - 7 września 1999 r. - Firma Creative Technology Ltd. (NASDAQ: CREAF), czołowy dostawca systemów multimedialnych dla komputerów osobistych, poinformowała dzisiaj, że już tej jesieni planuje wykorzystać technologię NVIDIA GeForce 256 w swoich produktach. Wykorzystując swoją silną pozycję na rynku detalicznym i OEM, firma Creative będzie czołowym dostawcą płyt opartych na układach GeForce 256.

"Mamy niepowtarzalną pozycję by wprowadzić tę nową ekscytującą technologię na rynek," powiedział Steve Mosher, wiceprezes grupy produktów graficznych firmy Creative. "Nasz

Karty Muzyczne

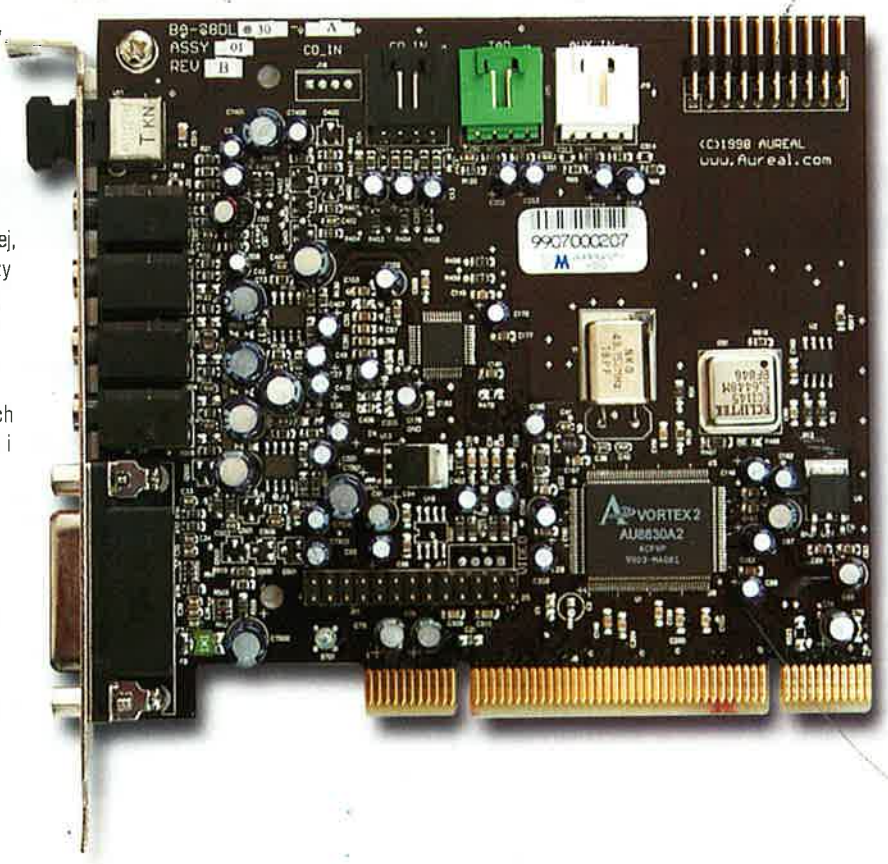
Winmax Blade 320, Hoontech 4DWave-NX, Xwave-5000

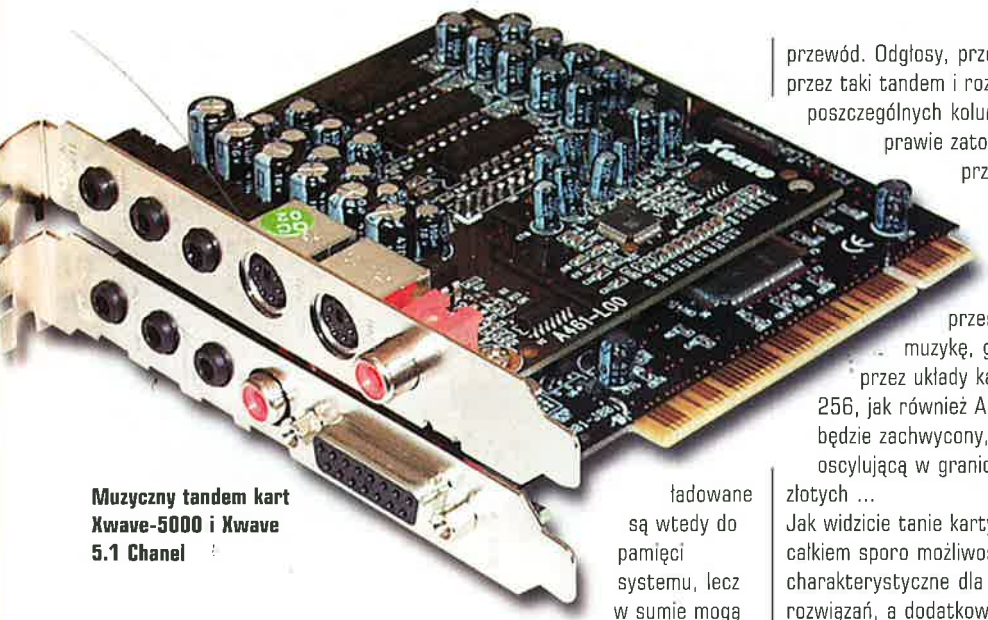
Każdy, kto obecnie nabywa komputer, nie wyobraża sobie zestawu bez karty muzycznej. Niestety często musi liczyć się z każdym groszem i oszczędza na czym się da. Ofiarą cięć finansowych padają najczęściej komponenty najmniej potrzebne w danej chwili, multimedia oraz peryferia.

MIKE-L

Postaramy się zademonstrować naszym czytelnikom karty, których cena nie przekracza 350 złotych, a posiadają, niejednokrotnie, parametry charakterystyczne dla urządzeń wyższej klasy.
Karta firmowana przez Winmaxa, a mianowicie Blade 320, zbudowana jest z wykorzystaniem kości Aureal Vortex2 AU8830. Jest to już druga wersja układu, który pomimo niezbyt wygórowanej ceny oferuje całkiem spory arsenał nowoczesnych rozwiązań podnoszących znacznie jakość dźwięku oraz służących generowaniu efektów przestrzennych, jakich próżno by szukać u konkurencji. Najważniejszą z właściwości jest system nazwany przez projektantów Wavetracing. Wszystkim czytelnikom, związanym z tworzeniem grafiki trójwymiarowej, dobrze kojarzy się ta nazwa. Polega on na śledzeniu kierunków rozchodzących się dźwięków i jednoczesne obliczanie odbić od różnych powierzchni (rozróżniane są także te tłumiące). Wszystko to po to, by nadać mu odpowiednią charakterystykę, dzięki której do naszych uszu dostarczone zostaną całkiem nowe wrażenia akustyczne. Producent wyposażył kartę w kilka złączy wejściowych i wyjściowych. Wśród nich znajdziemy dwa gniazda mini-jack, służące do podłączenia czterech głośników, wejście liniowe oraz mikrofonowe, a także cyfrowe złącze S/P-DIF. To ostatnie jest szalenie przydatne dla wszystkich posiadaczy zestawów HI-FI, wyposażonych w nagrywarki CD-R oraz Mini-Disc, dzięki niemu można nagrywać dźwięk z cyfrową jakością. Oczywiście nie można pominąć portu joysticka, który może jednocześnie służyć do podłączenia urządzeń kompatybilnych ze standardem MIDI. Możliwości techniczne karty Blade 320, obsługiwanej przez system generowania dźwięku Aureal3D 2.0, są następujące: odtwarzanie i nagrywanie z częstotliwością próbkowania 48kHz w trybie full duplex, generowanie 16 strumieni dźwięku z jednoczesnym śledzeniem do 60 punktów odbić i tłumień, 576 głosową syntezę wavetable. Dzięki tym wszystkim właściwościom Winmax Blade 320 z powodzeniem konkuruje z tańszymi modelami SoundBlaster Live 256.

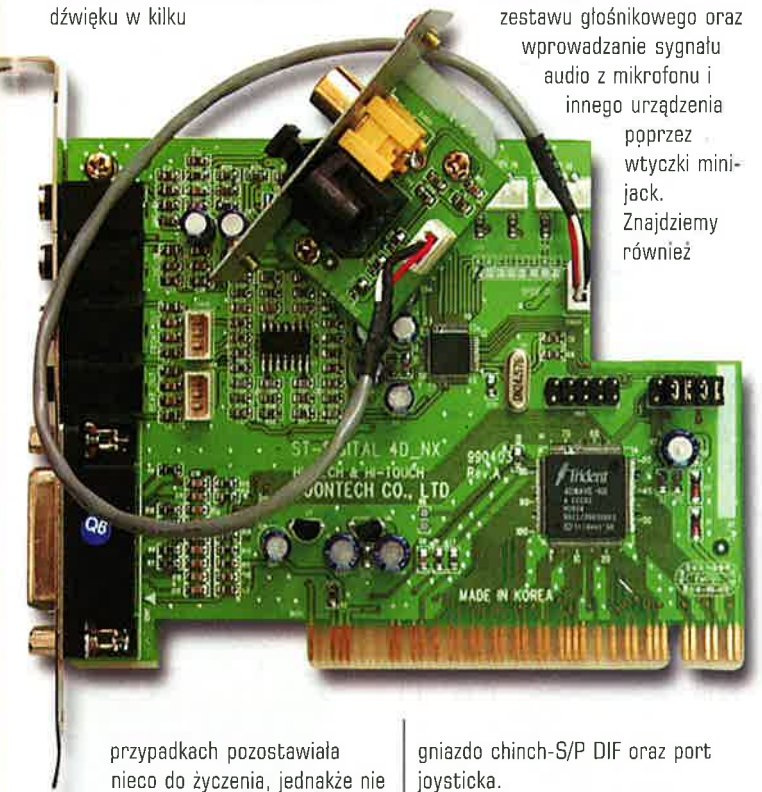
Hoontech 4DWave-NX jest kolejnym przykładem na to, że tanie nie oznacza gorsze. Karta wyposażona jest w procesor dźwięku produkowany przez firmę Trident, znaną wcześniej z produkcji kart graficznych. Produkt Hoontecha potrafi uraczyć nas 64 głosową polifonią, syntezą wavetable, 26-bitowym cyfrowym mikserem. Dodatkowo na śledziu znajdziemy dwa wyjścia dla czterech głośników, co oznacza, że oferowany jest nam dźwięk z pozycjonowaniem w przestrzeni trójwymiarowej. Jak podaje producent uwzględniono takie efekty, jak efekt Dopplera, który można zauważyć, gdy zmienia się wysokość brzmienia silnika przejeżdżającego obok nas samochodu. Karta zawiera moduł, który po odłamaniu (jest on częścią płytki) można umocować w miejscu przeznaczonym na montaż gniazda drukarkowego lub szerokiego portu myszy. Na tej małej płytce zamontowano cyfrowe wyjście S/P DIF, służące do przesyłania danych za pomocą światłowodowego przewodu do urządzeń korzystających z tego typu rozwiązań. Efekt QSound powoduje często tak zwaną pulsację strumienia audio, przez co na przykład słuchanie muzyki odtwarzanej z plików MP3 nie jest





Muzyczny tandem kart Xwave-5000 i Xwave 5.1 Chanel

zbyt przyjemne. Całkiem inaczej sprawuje się to w grach, mających możliwość pozycjonowania odgłosów. Przy wykorzystaniu czterech głośników i subwoofera efekty były całkiem przyzwoite. Możliwości tego urządzenia są naprawdę spore, aczkolwiek jakość odtwarzanego dźwięku w kilku



przypadkach pozostawiała nieco do życzenia, jednakże nie było to na tyle uciążliwe, by mniej wymagający użytkownik zwrócił na to uwagę.

Ostatnią z opisywanych kart jest produkt firmy Labway, Xwave-5000. Zbudowano ją, wykorzystując procesor Yamaha YMF924F. Dzięki temu możliwe stało się uzyskanie 64 głosowej polifonii, wspomaganie DirectSound i DirectMusic. Dołączone oprogramowanie pozwala na generowanie dźwięku zgodnego ze standardem General Midi, próbki ładowane są wtedy do pamięci systemu, lecz w sumie mogą zajmować tylko do ośmiu megabajtów. Oczywiście Xwawe-5000 kompatybilna jest ze standardem SoundBlaster i SoundBlaster Pro. Wbudowany dwuwatowy wzmacniacz pozwala na podłączanie pasywnych głośników lub słuchawek. Wbudowane gniazda umożliwiają podłączenie zestawu głośnikowego oraz wprowadzanie sygnału audio z mikrofonu i innego urządzenia poprzez wtyczki mini-jack. Znajdziemy również gniazdo chinch-S/P DIF oraz port joysticka.

Dodatkowo karta posiada złącze, poprzez które dopina się do niej specjalny moduł, nazwany przez producenta Xwave 5.1 Channel. Jest to tak zwana karta-córka, rozszerzająca możliwości Xwave-5000 o nowe właściwości. Dzięki niej podłączymy do komputera aż sześć głośników: jeden centralny, dwa przednie, dwa tylne oraz subwoofer. Na module 5.1 zamontowano także wejście oraz wyjście midi, producent dołączył oczywiście odpowiedni przewód. Odgłosy, przetworzone przez taki tandem i rozesłane do poszczególnych kolumn, pozwalają prawie zatopić się w przestrzeni.

Niestety, każdy kto miał okazję usłyszeć przestrzenną muzykę, generowaną przez układy kart SB Live 256, jak również Aureal2, nie będzie zachwycony, ale za cenę oscylującą w granicach 250 złotych ...

Jak widzicie tanie karty mogą mieć całkiem sporo możliwości, które są charakterystyczne dla droższych rozwiązań, a dodatkowe oprogramowanie uzupełnia często niedostatki sprzętowe. Prezentowane w niniejszym artykule urządzenia są ciekawą alternatywą dla osób, pragnących zakupić multimedialny zestaw komputerowy za niezbyt wygórowaną cenę. ■

INFO CD-ACTION

Winmax Blade 320

Dane techniczne:
Układ: Aureal Vortex2 AU8830
Magistrala: PCI 2.1
Wyjście cyfrowe: S/P DIF

Plusy:
- świetny otoczenia 3D
- cyfrowe wyjście S/P DIF

Minusy:
- w zasadzie brak

Cena:
348 zł

Hoontech 4DWave-NX

Dane techniczne:
Układ: Trident 4DWave-NX
Magistrala: PCI 2.1
Wyjście cyfrowe: S/P DIF

Plusy:
- cyfrowe wyjście S/P DIF
- rozsądna cena w porównaniu z możliwościami

Minusy:
- sporadyczne problemy z Qsound

Cena:
175 zł

Xwave-5000

Dane techniczne:
Układ: Yamacha 924
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- niezłe brzmienie
- niski poziom szumów
- atrakcyjna cena

Minusy:
- zdawkowa instrukcja obsługi

Cena:
169 zł

Xwave 5.1 Channel

Dane techniczne:
Układ: QS7785PF
Podłączana przez Future Connector Do Xwave-5000

Plusy:
- możliwość podłączenia 6 głośników
- wejście i wyjście MIDI

Minusy:
- brak

Cena:
79 zł

Dostarczył:
Winmax Polska
ul. Rymera 4
tel. (0-32) 251 22 86
fax (0-32) 751 49 52
Internet:
www.winmax.com.pl

Nowości sprzętowe

nacisk na jakość i niezawodność, silny program współpracy z projektantami i nasz zespół techniczny będą czynnikami, które tej jesieni uczynią z GeForce 256 nieodzowny zakup dla graczy. Dzięki wyjątkowym ulepszeniom oprogramowania, takim jak zgłoszone do opatentowania wolumetryczne cienie, produkty firmy Creative już stały się ulubionymi produktami wyrafinowanych graczy na całym świecie."

GeForce 256 to innowacyjny nowy procesor graficzny przenoszący cały potok generacji grafiki 3D na kartę graficzną, tworząc zupełnie nową kategorię: zespół przetwarzania grafiki (Graphics Procesing Unit - GPU). Przejmując od procesora te złożone obliczeniowo zadania, GeForce 256 pozwala tworzyć gry o znacznie bardziej szczegółowym zapełnieniu przestrzeni, rozbudowanej sztucznej inteligencji i wyższej jakości symulacji zjawisk naturalnych, co zapewni graczom bardziej ekscytujące i pochłaniające wrażenia.

"NVIDIA, niezaprzeczalny pionier w przemyśle graficznym, nieustannie dostarcza użytkownikom komputerów PC olbrzymią moc, innowacyjne rozwiązania i wyjątkową wydajność," powiedział Hock Leow, dyrektor techniczny firmy Creative.

"Firma Creative ma długie doświadczenie w produkcji nagradzanych produktów dla rynku konsumenckiego opartych na technologii graficznej NVIDIA," powiedział Jen-Hsun Huang, prezes i dyrektor generalny NVIDIA. "Jest nam miło, że blisko współpracujemy by dać użytkownikom oszałamiające nowe efekty graficzne oparte na przełomowych układach GPU GeForce 256.

www.soundblaster.com

***

Wrocławska firma AB S.A. - autoryzowany dystrybutor Creative Labs, światowego lidera w rozwiązaniach multimedialnych, wprowadzi do swojej oferty jesienią br. nową linię produktów na procesorze GeForce 256 - nowości opartej na technologii Riva TNT, opracowanej przez firmę nVidia. Tym samym Creative stanie się liderem w produkcji kart graficznych dla płyt bazujących na technologii chipsetu GeForce 256.

GeForce 256 jest nowatorskim procesorem graficznym, przenoszącym całość obliczeń związanych z grafiką 3D na kartę graficzną, tworząc odrębną jednostkę obliczeniową - GPU (Graphics Processing Unit). W ten sposób powstają możliwości jeszcze bardziej realnego odtwarzania gier o rozwiniętej sztucznej inteligencji (AI), z uwzględnieniem większej ilości detali graficznych, co zbliża rzeczywistość gier komputerowych do świata realnego.

www.ab.pl

***

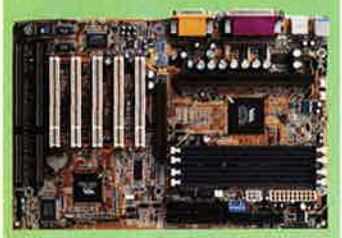
I/O Magic producent kart muzycznych zaprezentował nową rodzinę produktów multimedialnych. Karta MagicSound PCI ma być dobrym rozwiązaniem dla większości odbiorców, którzy chcą za niewielkie pieniądze uzyskać jak najlepsze efekty dźwiękowe. Oferuje ona 128-głosową polifonię, posiada opcję 3D Sound. MagicWave V1 wykorzystuje układ Aureal AU8810, jest zgodna ze standardem A3D 1.0, oferuje 256-głosową syntezę tablicy próbek.

Nowości sprzętowe

MagicWave V2 obsługiwana jest przez kość Aureal 8830 i pracuje w technologii A3D 2.0 oraz potrafi wygenerować do 512 głosów. Z chwilą gdy będziecie czytali tę zapowiedź karty powinny być już dostępne. Producent ustalił ich cenę na przedział od 19.99 do 49.99 dolarów.

www.iomagic.com

***



FIC zaprezentował płytę główną oznaczoną symbolem KA11. Wykorzystując chipset VIA Apollo Pro 694X oraz VIA 596B może ona obsłużyć procesory Intel Pentium II, III, Celeron i Celeron PPGA (poprzez przejściówkę do Slot1). Zintegrowany system powiadamiania o ewentualnych awariach potrafi przekazać komunikaty za pomocą głosu. Ma to ułatwić diagnostykę osobom mało obeznanym ze sprzętem komputerowym. Producent zapewnił również obsługę standardu UDMA 66. Częstotliwości magistrali (FSB) jakie można uzyskać ustawiając mikrowyłączniki lub wybierając w Biosie to 66-150 MHz, a mnożniki od 3,5 do 7,5. Na płycie znajdują się dwa złącza ISA, pięć PCI oraz jeden AGP mogący pracować w standardzie AGP 4X. Sprzętowe monitorowanie pracy poszczególnych podzespołów KA11 jest dla tego typu płyt już standardem. Urządzenie zbudowano w formacie ATX, wymiary 208,2mm x 304,8mm.

www.fic.com.tw

***

Wrocławska firma AB S.A. podpisała z Fujitsu Computers Ltd. umowę na mocy której AB S.A. została autoryzowanym dystrybutorem notebooków Fujitsu. Fujitsu to jeden z czołowych producentów komputerów przenośnych na świecie, znany przede wszystkim z wysokiej jakości swoich produktów. O przyznaniu dystrybucji firmie AB S.A. zadecydowała głównie bardzo dobrze rozwinięta sieć dystrybucji, wysoka dynamika wzrostu oraz dotychczasowe doświadczenia w sprzedaży notebooków marki CTX. AB S.A. jest w tej chwili jedyną firmą dystrybucyjną na rynku polskim posiadającą w ofercie notebooki Fujitsu. Szacuje się, że Fujitsu posiada 8% udziału w dystrybucji notebooków w Polsce.
Od października br. w ofercie AB S.A. dostępne są wysokiej jakości modele z serii LifeBook. Dodatkowym atutem jest 48-godzinny serwis (w doświadczonej i wyspecjalizowanej firmie Wittelsbach), 3-letnia gwarancja oraz stale rozwijana różnorodność modeli.

www.ab.pl

***

SEAGATE BARRACUDA ATA 7.200 obr/min w ofercie JTT COMPUTER S.A.

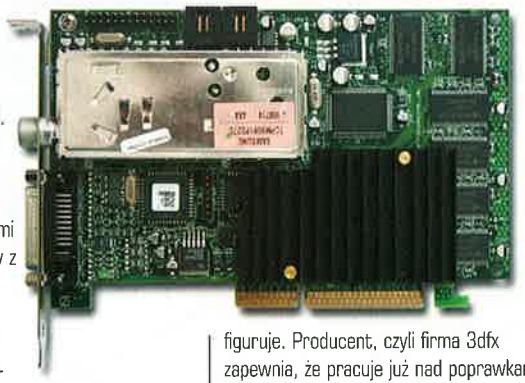
JTT Computer S.A. poszerza swoją ofertę dysków twardych o najnowszą rodzinę produktów firmy SEAGATE - BARRACUDA ATA 7.200 obr./min. Dyski o pojemnościach 20,4 GB i 28,5 GB, dzięki technologii przeniesionej z dysków SCSI, będą

3dfx Voodoo3 3500 TV

Trójwymiarowa telewizja

Do tej pory większość firm produkujących akceleratory 3D mogło pochwalić się flagowymi urządzeniami, wyposażonymi w tunery telewizyjne lub framegrabbery. Obecnie także i 3dfx może się poszczycić produktem zawierającym podobne rozwiązania.

MIKE-L



3dfx znany jest w świecie jako jeden z czołowych producentów kości 3D, a obecnie także producent kart graficznych sygnowanych własnym logo. Jego najnowszy produkt Voodoo3 3500 skierowany jest do szerokiej gamy graczy, którzy chcą wykorzystać swoją kartę graficzną nie tylko do akceleracji trzeciego wymiaru w grach, ale również do oglądania telewizji, prostej edycji obrazu wideo, jak i pracy w aplikacjach 2D. Zestaw 3500 składa się z płytki, na której zamontowane zostały układy, takie jak kości przyspieszające pracę w środowisku trójwymiarowym, aplikacjach 2D, RAMDAC, tuner telewizyjny produkcji Samsunga oraz sporej grubości przewód połączeniowy. Kabel rozgałęziony jest na gniazdo służące do podłączenia monitora, a także na specjalną końcówkę posiadającą wejścia i wyjścia audio (stereofoniczne), złącza wideo composite (chinch), jak również S-VHS. Przewód z końcówką audio-wideo także jest pomysłem godnym pochwały. Pomimo tego, że jego grubość jest znaczna, około 10 milimetrów, jest dostatecznie długi, by sięgnąć nawet spod biurka na powierzchnię blatu. Pozwala to na bezproblemową manipulację wtyczkami służącymi do połączenia karty z magnetowidem, kamerą, czy jakimkolwiek innym urządzeniem audio-wideo. Antenę należy przyłączyć bezpośrednio do gniazda znajdującego się na śledziu obok wyprowadzenia dla przewodu rozgałęziającego.
Po dokonaniu wszystkich niezbędnych operacji, należy uruchomić system i zainstalować dostarczone na kompaktach sterowniki oraz pakiet oprogramowania. W zestawie znajdziemy aplikacje obsługujące tuner telewizyjny, a także program pozwalający na edycję zgranych na dysk twardy animacji, dodawanie do nich efektów specjalnych, napisów, miksowanie kilku strumieni wideo, dodawanie ścieżki dźwiękowej oraz podkładu muzycznego, a następnie zapisanie wynikowych plików na dysku lub archiwizację na magnetowidzie. Niezbyt przyjemnym zgrzytem stała się próba konfiguracji tunera telewizyjnego. Wymagane jest podanie nazwy kraju, w którym użytkowana jest karta 3dfx Voodoo3 3500 TV. Jest to konieczne, gdyż wtedy dostosowywane są parametry odbiornika do specyfikacji sygnałów wysyłanych przez nadajniki, znajdujące się na danym obszarze. Pomimo że do wyboru jest kilkadziesiąt krajów, Polska tam nie figuruje. Producent, czyli firma 3dfx zapewnia, że pracuje już nad poprawkami, zawierającymi konfiguracje dla kilkunastu krajów, w tym także dla Polski. Okazuje się jednak, że specyfikacja przewidziana dla Słowacji, sprawdza się dla naszego terenu i pozwala "złapać" większość kanałów telewizyjnych dostępnych w eterze. Tenże sam program obsługuje również zgrywanie animacji z tunera, a także sygnałów ze złącz audio-wideo. Sekwencje możemy zapisać na dysk w kilku formatach, między innymi w MPEG-2.
Nie można zapomnieć o możliwościach wspomagania wyświetlania grafiki trzeciego wymiaru. Nie da się zaprzeczyć, że produkt 3dfx jest, jak zwykle, bardzo wydajną kartą, mającą zastosowanie w grach. W większości przypadków urządzenie uzyskiwało znakomite rezultaty. Projektanci zaimplementowali w układzie większość znanych obecnie funkcji, poprawiających jakość obrazu. Niestety nie można rozkoszować się podczas zabawy 32-bitową paletą kolorów, karta jest w stanie używać jedynie 16 bitów.
Voodoo3 3500 TV jest produktem godnym zainteresowania graczy, mających ochotę pooglądać telewizję lub pobawić się w domu w studio montażu filmowego pomiędzy kolejnymi sesjami Quake'a lub innej pozycji. ■

Test	Kategoria	Jednostka	3dfx Voodoo3 3500 16 MB	3dfx Voodoo3 3000	Asus AGP V-3800 Dlx	Creative Savage4 Pro
GL Quake	640x480	fps	116,10	84,90	118,50	80,40
	800x600	fps	80,30	62,40	101,50	53,00
	1024x768	fps	53,40	41,70	68,80	32,10
Quake II	640x480	fps	76,10	73,70	55,50	77,70
	800x600	fps	76,00	72,70	55,40	55,10
	1024x768	fps	73,00	57,80	50,80	34,60
	1600x1200	fps	39,20	29,10	26,70	x
Turok	D3D 640x480	fps	94,80	81,40	86,90	85,90
	D3D 800x600	fps	91,70	72,60	86,60	77,30
	OGL 640x480	fps	138,70	92,10	x	x
Turok 2	640x480	fps	47,80	50,40	36,60	36,50
	800x600	fps	44,70	50,30	36,90	35,80
	1024x768	fps	43,90	47,90	36,30	33,60
Incoming 16 bit	640x480	fps	73,25	75,12	70,68	71,33
	800x600	fps	75,10	74,68	69,54	65,51
	1024x768	fps	74,68	48,94	68,95	43,85
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	2972,00	2824,00	2669,00	2871,00
Final Reality	Overall	R Marks	4,03	3,82	3,86	3,24

INFO CD-ACTION

3dfx Voodoo3 3500

Dane techniczne:
Dane techniczne:
Układ 3D: Voodoo3
Częstotliwość układ/pamięć: 184/184
Tuner TV: Samsung
Wersja sterownika: 4.11.01.0202

Plusy:
- wbudowany tuner TV
- duża wydajność w 3D
- świetne oprogramowanie

Minusy:
- Brak specyfikacji tunera dla Polski

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel: (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.3dfx.com

Cena:
1320 zł

GVC PCI Modem

Amerykański sen

W czasach Internetu, poczty elektronicznej i wszechobecnych serwisów WWW modem stał się jednym z najbardziej podstawowych elementów każdego zestawu komputerowego. Dlatego coraz więcej jest firm produkujących urządzenia tego typu. Jednak najlepsze modele można dostać od znanych i doświadczonych wytwórców sprzętu telekomunikacyjnego. Jak GVC i Lucent.

J-L-P

GVC od dosyć dawna produkuje ekonomiczne modemy, które pomimo swej atrakcyjnej ceny, prawie zawsze spełniały najwyższe normy. Natomiast Lucent może nie jest znany statystycznemu użytkownikowi peceta, ale nie ma chyba na świecie studenta elektroniki, lub telekomunikacji, który nie zetknąłby się z tą nazwą. Lucent jest potężnym, amerykańskim koncernem, wytwarzającym duże i skomplikowane urządzenia telekomunikacyjne (centrale obsługujące dziesiątki tysięcy abonentów itp.). Ostatnio jednak postanowił także podbić rynek detaliczny. Dlatego sercem nowego modemu GVC PCI jest kość firmy Lucent. Już sam ten fakt pozytywnie nastrajał do testu tego urządzenia i na szczęście okazało się, że moje przewidywania się sprawdziły. GVC był jednym z najstabilniej pracujących modemów, jakie miałem okazję testować. Przy przesyłaniu plików przez Internet, zawsze utrzymywał wysoki i stały transfer. Jest to niezwykle istotne dla ogólnej, wizualnej wydajności połączenia z siecią.

Model ten był zgodny ze standardem V.90, który już na dobre zadomowił się na rynku. Dzięki temu, bez problemów możliwa była transmisja danych z prędkością 56 kbps. Oczywiście GVC posiada także funkcje telefaksu. Można je wykorzystać dzięki dołączonemu oprogramowaniu - Bitware 6.1. Oferuje ono możliwość wysyłania i odbierania faksów, a także łączenia się z różnego rodzaju serwisami BBS. Na płycie znalazł się także komplet software'u przeznaczonego do wysyłania wiadomości przez Internet oraz prowadzenia wideokonferencji. Modem GVC PCI V.90 jest bardzo atrakcyjną propozycją dla większości osób które potrzebują tego typu urządzenia do pracy, lub zabawy. Doskonała jakość połączeń, wysokie transfery oraz rozsądna cena pozwolą zapomnieć o problemach przy korzystaniu z sieci. A wszystko to zasługa kości firmy Lucent, która tak dobrze spełnia, postawione jej zadanie. ■

INFO CD-ACTION

Modem GVC PCI V.90

Dane techniczne:
Prędkość: 56kbps
Standard pracy: V.90
Złącze: PCI

Plusy:
- dobra wydajność
- rozsądna cena
- dołączone oprogramowanie

Minusy:
- brak

Dostarczył:
AB S.A. ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00, fax 324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.gvc.com

Cena:
(z VAT): 180 zł

SALON KOMPUTEROWY Helion
Wrocław, ul. Długa 68
(naprzeciwko Supermarketu HIT)
tel. tymczasowy: 0601 789-13
e-mail: helion@klub.chip.pl

Komputery (nie) tylko dla graczy

LG intel
HEWLETT PACKARD Belinea AMD EPSON

- podzespoły
- akcesoria
- zestawy
- materiały eksploatacyjne
- oprogramowanie

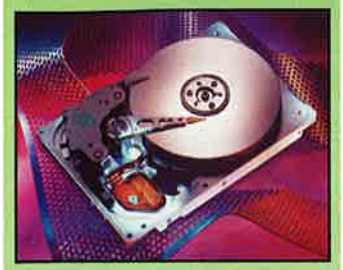
Zestaw promocyjny:
Celeron 400
32 MB RAM BX
HDD 6,4 GB
CD-ROM 40x
Karta graficzna
Karta muzyczna
Klawiatura, mysz
2299 zł
Ceny zawierają podatek VAT!
Monitor 15" cyfrowy 670 zł
Gwarancja do 24 m-cy

Prowadzimy sprzedaż wysyłkową!
Przy przedpłacie udzielamy 2% rabatu.

Wszystkie nazwy i znaki graficzne są zastrzeżonymi znakami towarowymi ich prawnych właścicieli

Nowości sprzętowe

zapewniać wewnętrzny transfer na poziomie 323 Mbit/sek i czas dostępu 8 msek. Modele te będą charakteryzować się transferem zewnętrznym dochodzącym do 66,6Mb/sek oraz odpornością na wstrząsy do 300G.



Niewątpliwym atutem tych dysków jest również cena - sugerowane ceny detaliczne to 999,99 PLN dla dysku 20,4 GB oraz 1199,99 dla modelu o pojemności 28,5 GB.

www.jtt.com.pl

***

WARSZAWA, 6 września 1999 r. - Firma Creative Labs, czołowy dostawca systemów multimedialnych dla komputerów osobistych, poinformowała dzisiaj o swojej nowej wysokiej jakości kracie graficznej 3D Blaster(tm) RIVA TNT2 M64 z akceleracją 2D/3D. Idąc za olbrzymim sukcesem karty 3D Blaster RIVA TXT2 Ultra, firma Creative wprowadziła kartę 3D Blaster TNT2 M64 dla ceniących wartość użytkowników, którzy poszukują kart graficznych o najwyższym stosunku jakości do ceny. Karta 3D Blaster RIVA TXT2 M64 jest dostępna po wyjątkowej cenie 99 USD + VAT.

Karta 3D Blaster RIVA TXT2 M64 oferuje doskonałe szczegóły obrazu przy maksymalnej wydajności monitora. Jest ona doskonale dostosowana do szerokiej gamy zastosowań od codziennej pracy, po programy CAD, gry i rozrywkę. Wspiera ona również dekodery DVD, poprawiając jakość obrazów wideo w komputerach PC.

Używając procesora NVIDIA M64 i wykorzystując architekturę RIVA TNT2, karta 3D Blaster RIVA TNT2 M64 zapewnia przełomową wydajność w grafice przestrzennej (3D) i czołową w branży wydajność grafiki płaskiej (2D), co czyni ją idealną dla dzisiejszych tanich, lecz mocnych komputerów PC.

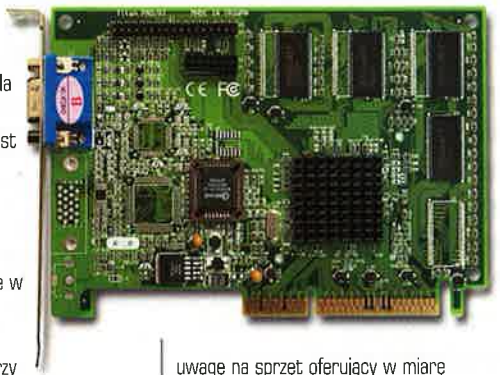
Eoin Leyden, kierownik Creative odpowiedzialna za produkty graficzne komentuje: "Karta 3D Blaster RIVA TNT2 M64 poszerza granice doznań graficznych oferowanych przez komputery PC. Jest to rozwiązanie ukierunkowane na konkretny rynek, które zapewnia dużą wydajność i możliwości po wyjątkowo konkurencyjnej cenie. Dodaje ona

Viewtop 3D Titan PRO

Wściekły trzeci wymiar

Viewtop już od kilku lat oferuje karty graficzne stosując najnowocześniejsze rozwiązania techniczne, a jednocześnie oferując swoje produkty za niezbyt wygórowaną cenę. Dobrym przykładem takiego podejścia do klienta jest akcelerator zbudowany z wykorzystaniem kości S3 Savage4.

MIKE-L



Titan PRO posiada zainstalowany układ, odpowiedzialny za generowanie i akcelerację grafiki trójwymiarowej, powstały w laboratoriach firmy S3, a nazwany Savage4. Jest on już drugą próbą powrotu koncernu na rynek kart grafiki przeznaczonych głównie dla graczy. Nowe dziecko S3 jest wydajnym, a jednocześnie dość tanim akceleratorem 3D, który posiada zaimplementowane wiele funkcji poprawiających oraz przyspieszających generowanie obrazu w środowisku trójwymiarowym. Oferuje między innymi 32-bitowy rendering, nakładanie wielu tekstur w jednym cyklu zegara oraz będącą wizytówką układu S3 technologię S3TC, która zaimplementowana została już w poprzednim akceleratorze Savage. Jest to możliwość kompresji tekstur ładowanych do pamięci karty. Ma to kolosalne znaczenie, jeśli chodzi o wykorzystywanie w grach bitmap, mających wymiary dochodzące do 2048x2048 punktów. Przy takich rozdzielczościach, pojemność pamięci karty, obecnie do 32MB, staje się za mała. Kompresja pozwala zmieścić więcej dużych tekstur i dzięki temu wyświetlać obraz o znacznie lepszej jakości. Technologię tę będzie zawierać nowy moduł DirectX, oraz większość nowych układów 3D, w tym oczywiście następca Savage4 noszący kodową nazwę Savage2000. Działanie Titana PRO sprawdzono na najpopularniejszych grach wykorzystujących akcelerację trzeciego wymiaru oraz w kilku programach testujących wydajność w aplikacjach 3D i 2D. Wyniki testów porównywalne są do tych, jakie uzyskują produkty konkurencji mieszczące się w przedziale cenowym do 400 złotych. Karta jest jednym z kilku rozwiązań dostępnych na polskim rynku, skierowanych do użytkowników zwracających szczególną uwagę na sprzęt oferujący w miarę rozsądne możliwości za niewygórowaną cenę. ■

INFO CD-ACTION

Viewtop 3D Titan PRO

Dane techniczne:
Układ: S3 Savage4
Pamięć: 32MB SDRAM
Magistrala: AGP 2x/4x
Wersja sterownika: 4.11.01.8007

Plusy:
- kompresja tekstur (S3TC)

Minusy:
- brak wentylatorka na radiatorze
- instrukcja jedynie w języku angielskim

Dostarczył:
Winmax Polska
ul. Rymera 4, 40-048 Katowice
tel. (0-32) 251 22 86, fax (0-32) 751 49 52

Internet:
www.winmax.com.pl

Cena:
339 zł

Test	Kategoria	Jednostka	VIEWTOP TITAN PRO 32 MB	Diamond Stealth III G540 32 MB	Creative Savage4 Pro	Asus AGP V-3800 Dlx
GL Quake	640x480	fps	54,30	77,50	80,40	118,50
	800x600	fps	36,60	51,80	53,00	101,50
	1024x768	fps	22,90	32,30	32,10	68,80
Quake II	640x480	fps	53,20	63,10	77,70	55,50
	800x600	fps	39,60	46,90	55,10	55,40
	1024x768	fps	26,50	31,60	34,60	50,80
	1600x1200	fps	10,70	13,10	x	26,70
Turok	D3D 640x480	fps	63,20	80,50	85,90	86,90
	D3D 800x600	fps	48,10	73,10	77,30	86,60
Turok 2	640x480	fps	37,30	38,30	36,50	36,60
	800x600	fps	32,30	38,10	35,80	36,90
	1024x768	fps	24,70	35,20	33,60	36,30
Incoming 16 bit	640x480	fps	52,15	66,21	71,33	70,68
	800x600	fps	32,73	60,89	65,51	69,54
	1024x768	fps	28,13	42,79	43,85	68,95
Incoming 32 bit	640x480	fps	39,29	62,75	65,75	68,75
	800x600	fps	29,46	47,60	47,18	67,96
	1024x768	fps	19,66	30,92	30,10	50,58
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	2713,00	2662,00	2871,00	2669,00
Final Reality	Overall	R Marks	3,01	3,15	3,24	3,86

Komputer Gen Imago 3/533 G400

Sukcesor

Intel, firma znana już chyba przez każdego, jakiś czas temu zademonstrowała układy i810. Budowane przy ich wykorzystaniu płyty główne zawierały szereg rozwiązań, pozwalających obniżyć koszty produkcji i zachować jednocześnie wysoką wydajność. Nadeszła pora na następcę.

MIKE-L

Układ i820 jest najnowszym chipsetem, jaki inżynierowie Intela udostępnili firmom, wytwarzającym płyty główne. My mieliśmy okazję przyjrzeć się produktowi oznaczonemu symbolem CC820. Jest to konstrukcja własna producenta układu. Komputer, w którym zamontowano procesor Intel Pentium III 533, pracujący z częstotliwością magistrali 133 MHz, 128 MB pamięci RAM, dysk twardy Seagate Barracuda ATA ST320430A, kartę grafiki Matrox G400 oraz napęd CD-ROM LG CRD8400B. Płyta posiada wbudowaną kartę muzyczną Creative Labs SoundBlaster AudioPCI 128V.

Przy konstruowaniu nowych kości sterujących logiką płyty głównej, projektanci Intela wykorzystali szereg doświadczeń nabytych podczas tworzenia układu i810, wykorzystywanego głównie w płytach obsługujących procesory Intel Celeron. Jednym z pomysłów, który zdał egzamin przy poprzedniej konstrukcji było wykorzystanie technologii hubów. W kości i810 zaimplementowano trzy huby: hub kontrolujący pracę pamięci i karty graficznej, hub odpowiedzialny za kontroler I/O i oczywiście Firmware hub. W i820 zmieniono jedynie funkcję układu zawiadującego grafiką i pamięcią przyporządkowując mu jedynie kontrolę tego drugiego. Kości wykonane są w technologii 0.25 mikrona, w porównaniu do 0.35 mikronowych układów BX/LX. Obecna wersja chipsetu obsługuje jedynie dwie częstotliwości magistrali systemowej, a mianowicie 100 MHz i 133 MHz. Wynika z tego, że jedynie najnowsze wersje procesorów Intel Celeron, Intel Pentium II i III będą poprawnie pracować na płytach z kośćmi i820. Drugą nowością jest wprowadzenie obsługi długo oczekiwanego standardu AGP 4x, dzięki któremu ma znacznie wzrosnąć wydajność kart graficznych, korzystających z procesorów nVidia Riva TNT2. Niestety, na znaczne przyspieszenie będziemy musieli jeszcze trochę poczekać, gdyż jeszcze nie ma zbyt wielu sterowników do kart, w pełni wykorzystujących dobrodziejstwa nowoczesnej magistrali. Z wiadomości, jakie posiadamy, wynika, że jedynie Diamond w swych kartach z serii V770 umieścił zworkę przełączającą tryb pracy z 2x na 4x. Podobne rozwiązania posiadają produkty firm Guillemot oraz Hercules. Kolejnym świetnym pomysłem jest możliwość obsługi bardzo szybkich pamięci typu RAMBUS. Będą miały zastosowanie w zestawach, które będą pracowały z nowoczesnymi kartami 3D, wymagającymi transferów rzędu 1,6 GB/sekundę. Obecnie montowane układy pamięci, mają możliwość przesyłania danych z maksymalną prędkością dochodzącą do 800MB/sekundę. Dzięki zastosowaniu technologii hubów podwojono wydajność magistral, dzięki czemu będą one zdolne do przesyłania znacznie większych porcji informacji i nie będą stanowiły tak zwanego wąskiego gardła dla zapowiadanych procesorów oraz nowoczesnych akceleratorów grafiki trójwymiarowej.

Standardowym wyposażeniem płyty głównej jest oczywiście kontroler dysków twardych, pracujący w trybie Ultra ATA66/33. Znajduje się na niej pięć złącz PCI (wspomniany już wcześniej slot AGP) oraz złącze Audio Modem Raiser. Firmware Hub jest niczym innym jak tylko BIOSem płyty. Jest to czteromegabajtowy układ EEPROM, posiadający wbudowany układ generatora liczb losowych, mogący mieć zastosowanie podczas pisania programów szyfrujących, na przykład numery kart kredytowych podczas dokonywania zakupów za pośrednictwem internetu.

Testy zestawu komputerowego zbudowanego z wykorzystaniem płyty głównej Intel CC820 przeprowadziliśmy używając najpopularniejszych programów testowych oraz gier wykorzystujących dość znacznie akceleratory graficzne. Wyniki testów możecie obejrzeć w tabelce.

Z niecierpliwością będę czekał na konstrukcje innych producentów płyt głównych z kośćmi i820, by donieść o nowych ciekawych rozwiązaniach przez nie oferowanych. ■

Test	Kategoria	Jednostka	GEN I820
GL Quake	640x480	fps	101,92
	800x600	fps	84,30
	1024x768	fps	57,20
Quake II	640x480	fps	65,40
	800x600	fps	65,00
	1024x768	fps	58,30
Turok	D3D 640x480	fps	118,60
	D3D 800x600	fps	110,80
Turok 2	640x480	fps	56,50
	800x600	fps	58,10
	1024x768	fps	55,30
Incoming 16 bit	640x480	fps	82,77
	800x600	fps	80,78
	1024x768	fps	59,31
Incoming 32 bit	640x480	fps	82,06
	800x600	fps	76,13
	1024x768	fps	45,09
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	4004,00
Final Reality	3D	R Marks	4,27
Final Reality	2D	R Marks	5,31
Final Reality	Overall	R Marks	4,74

INFO CD-ACTION

Gen Imago 3/533 G400

Dane techniczne:
płyta główna: Intel CC820
chipset: Intel i820
złącza: AGP/PCI/ISA: 1/5/0
magistrala FSB: 100 - 133 MHz
CPU: PIII - 533, RAM: 128 SDRAM

Plusy:
- wysoka wydajność zestawu
- dużo wolnych złącz PCI

Minusy:
- brak możliwości obsługi starszych procesorów

Dostarczył:
Gen Computer
50-072 Wrocław, ul. Wodkowica 1
tel./fax (0-71) 344 32 03, 372 38 75

Internet:
www.gen.pl

Cena:
7599 zł

Nowości sprzętowe

kolejny wymiar do nagradzanej rodziny kart 3D Blaster, zapewniając wysokiej klasy możliwości w grach i grafice PC, za fantastyczną cenę."

Karta 3D Blaster RIVA TNT2 M64 wykorzystuje opatentowany mechanizm generacji obrazu 3D TwiN-Texel z podwójnym potokiem by zapewnić wyjątkową grafikę PC i oferuje następujące możliwości:

- W pełni 128-bitowy kolor
- Tekstury o rozmiarze do 2048 x 2048
- Odwzorowywanie nierówności (Bump-mapping) symulujące porowate powierzchnie
- Odwzorowywanie środowiskowe - symulujące odbijające powierzchnie przedmiotów
- Pełnoekranowy antyaliasing (wygładzanie krawędzi) - pozwala na tworzenie realistycznych obrazów

Dodatkowe możliwości obejmują:
- Analogowe złącze monitora - obsługujące wszystkie popularne standardowe monitory VGA i SVGA
- Dostosowane sterowniki i programy narzędziowe - opracowane przez własny zespół inżynierów Creative

Ceny i dostępność:
Karta 3D Blaster RIVA TNT2 M64 jest dostępna w sieci dystrybucyjnej i detalicznej w cenie 99 USD + VAT.

www.soundblaster.com

***

ROCHESTER NEW YORK I SCOTTS VALLEY, Kalifornia - 25 września - Esstman Kodak Company i Seagate Technology ogłosiły w dniu dzisiejszym nawiązanie partnerstwa w celu utworzenia i udoskonalenia technologii komunikacji pomiędzy systemami APS i komputerami osobistymi.

Partnerstwo nawiązuje bezpośrednio do mocnych stron obu firm. Seagate jest światowej klasy dostawcą urządzeń do przechowywania danych przy jednoczesnej renomie w sferze produkcji globalnej, integracji pionowej i doświadczenia inżynierskiego. Kodak to z kolei największa z firm zajmujących się fotografią, wprowadzająca agresywnie na rynek technologie fotografii cyfrowej, łącząc możliwości i łatwość wykorzystywania elektroniki z jakością zgodną z fotografią tradycyjną.

Zgodnie z porozumieniem obu firm, Seagate otrzyma prawo wyłączności w zakresie produkcji i sprzedaży napędów filmowych Advantix, i rozpocznie wprowadzanie tych produktów do wytwórców pierwotnych sprzętu (OEM) zarówno jako elementów ich własnych systemów, jak i peryferyjnych urządzeń zewnętrznych.

Porozumienie dotyczy wszelkich aspektów marketingu, produkcji i sprzedaży, oraz wspólnej pracy obu firm zmierzającej do wyprodukowania napędów nowej generacji.

Napędy filmowe Advantix pozwalają użytkownikowi na korzystanie ze wszelkich zalet fotograficznej techniki cyfrowej - włączając w to przesyłanie zdjęć pocztą elektroniczną, pełną edycję oraz tworzenie własnych obrazów zarówno przy użyciu własnego sprzętu, jak i placówki usługowej.

Nowości sprzętowe

"Dzięki Seagate oraz ich wiodącej pozycji, to partnerstwo pozwoli Kodakowi na zwiększenie możliwości inżynierskich oraz wyższy poziom badań przed wprowadzeniem do produkcji, obniżenie jej kosztów, a także dostęp do rynku OEM" - oświadczył Robert Keegan, Prezes Consumer Imaging Division, Eastman Kodak Company - "A co istotniejsze jest to wielki krok w stronę pełniejszego wykorzystywania przez użytkowników komputerów osobistych jedynej w swoim rodzaju technologii APS."

"Nasze partnerstwo z Kodakiem to szansa współpracy z firmą przodującą w zakresie obrazów cyfrowych,, przy jednoczesnym wykorzystaniu naszej wiedzy dotyczącej przechowywania danych" - powiedział Stephen J. Luczo - Prezes i Przewodniczący rady Wykonawczej Seagate Technology "Nasza strategia opiera się na koncepcji dostarczania ludziom technologii i produktów pozwalających na uzyskanie informacji w kształcie takim, jak tego chcą. Może to być obraz, lub tysiąc słów, ale najważniejsze jest to, że ludzie jej chcą. Kodak i Seagate ułatwiają ludziom uchwycenie jej, przechowanie i wykorzystanie."

Seagate będzie prowadzić swoje prace w dziedzinie napędów Advantix w ramach grupy Removalble Storage Solutions, działającej w Costa Mesa , CA. Już obecnie Kodak produkuje dwa modele Advantix wraz z oprogramowaniem, które pozwala na skanowanie negatywów na wymienialne kasety APS oraz przegrywanie zdjęć bezpośrednio do PC. Przy wykorzystaniu komputera użytkownicy mogą manipulować obrazami tak, aby wyeliminować efekt czerwonych oczu, wykorzystać właściwy kolor, oraz wybrać spośród trzech format wydruku APS. Gdy tylko obraz APS znajdzie się w komputerze, użytkownik może go przesyłać e-mailem, lub też skorzystać z najnowszych internetowych usług Kodaka, przechowywanie ich na twardym dysku, lub też obrabianie ich przy wykorzystaniu właściwego oprogramowania.

Bardziej skomplikowany model (na rynku powinien pojawić się w początkach przyszłego roku) będzie dodatkowo zapisywał tytuł i datę , format wydruku, wielkość oraz jakość wydruku na odwrotnej stronie negatywów kasety APS. Użytkownik, w zależności od decyzji może opracowywać obrazy w domu, lub zanieść kasetę do punktu, gdzie obrazy zostaną wydrukowane jako fotografie tradycyjne lub powiększenia.

www.seagate.com
www.kodak.com

***

W październiku br. TCH COMPONENTS wprowadzi do oferty nowe klawiatury i obudowy produkcji Case Max Computer International.

Klawiatura KC-7001 jest zgodna z Win '95, posiada złącza AT i PS/2 oraz sześć dodatkowych klawiszy specjalnego zastosowania, służących m.in. do "usypiania" i

Hitachi CM640ET CM650ET CM761ET

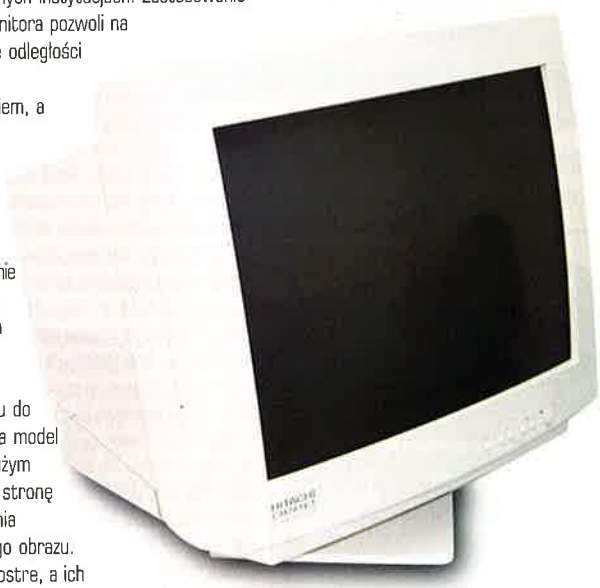
Kilkanaście cali obrazu

Monitor jest nieodzownym urządzeniem peryferyjnym w zestawach komputerowych klasy PC. Od jego parametrów zależy jakość wyświetlanego obrazu, czyli ostrość, jasność, wielkość oraz wierność odtwarzania kolorów obrazu generowanego przez kartę graficzną.

MIKE-L

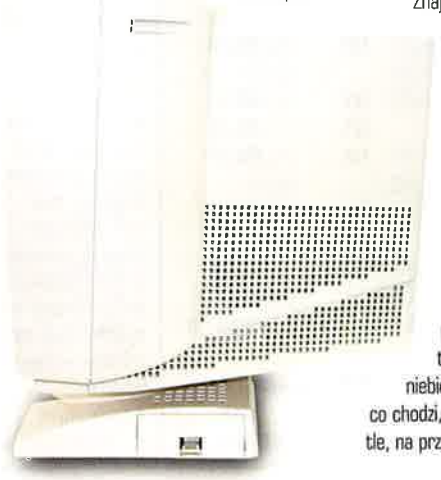
Postaram się w niniejszym zestawieniu przedstawić najnowsze monitory siedemnastocalowe i dziewiętnastocalowe firmy Hitachi. Podstawowym modelem jest CM640ET charakteryzujący się przekątną kineskopu równą 17 calom. Ciekawostką, która usprawnia obsługę monitora jest klawisz SAVE, dzięki któremu jesteśmy w stanie zapisać ustawienia zaraz po ich korekcie. W większości produktów innych firm operacja zapisania konfiguracji dokonuje się dopiero w momencie zmiany trybu wyświetlania. Obraz wyświetlany przez ten egzemplarz nie był niestety zbyt piękny, w większości rozdzielczości ostrość detali pozostawiała wiele do życzenia. Błędów konwergencji nie dało się w żaden sposób wyregulować, gdyż OSD nie zawierał opcji korygującej tę usterkę. Co prawda nie była ona zbyt wielka, ale wyraźnie zauważalna. Tragiczna jest geometria obrazu. Po wszelkich możliwych korektach ustawień parametrów obrazu, monitor nie potrafił poprawnie wyświetlić małych, około jedna piąta wysokości ekranu, kół umieszczonych w dolnych rogach ekranu. Okręgi wyglądały jak... typowe elipsy. Za to w górnych rogach było prawie dobrze. Przeklamania kolorów oraz cienie pojawiające się podczas wyświetlania białych powierzchni, praktycznie w obrębie całego widzialnego obszaru kineskopu, nie wystawiają mu wysokiej oceny. Mogą to być oczywiście błędy jedynie tego konkretnego egzemplarza, ale jeśli tak nie jest, to niestety nie polecilbym tego modelu nikomu, chyba że producent usunie ujawnione usterki.

Następnym z kolei jest monitor Hitachi CM650ET. Jest to, podobnie jak poprzednik, model siedemnastocalowy, ale nowością zastosowaną w nim jest wykonany w nowoczesnej technologii kineskop z tak zwaną krótką szyjką. Ma to duże znaczenie, jeśli chodzi o gabaryty monitora, gdyż zastosowanie takiego rozwiązania pozwala na zmniejszenie długości obudowy nawet o kilka centymetrów w stosunku do standardowych urządzeń. Jest to szczególnie ważne dla osób mających małe pokoje lub pracujących w niewielkich boksach, które często spotyka się w biurach maklerskich i tym podobnych instytucjach. Zastosowanie takiego monitora pozwoli na zwiększenie odległości pomiędzy użytkownikiem, a ekranem dzięki czemu polepszy się automatycznie ergonomia stanowiska pracy lub zabawy. W porównaniu do poprzednika model ten jest dużym krokiem w stronę wyświetlania poprawnego obrazu. Detale są ostre, a ich barwy są odwzorowywane bardzo poprawnie. Mimo, że także on nie jest wolny od błędów geometrii, to nie są one aż tak rażąco duże, jak w tańszym modelu. Dostrzegłem jedynie niewielkie błędy zbieżności kolorów w prawym górnym rogu oraz przeklamania wyświetlania okręgów w dolnej partii ekranu.



Dodatkowym plusem jest możliwość regulacji mory, czyli zniekształceń powstających podczas wyświetlania dużej ilości cienkich linii równoległych. Dosyć powszechne cienie, pojawiające się najczęściej podczas pracy z dużymi białymi powierzchniami, występują w tym egzemplarzu jedynie w niewielkiej części lewej górnej partii kineskopu.

Największym z testowanych monitorów Hitachi jest model CM761ET. Jest to tak świeża konstrukcja, że nie umieszczono go jeszcze w katalogach. Zastosowany dziewiętnastocalowy kineskop o krótkiej szyjce pozwala na uzyskiwanie wysokich rozdzielczości, dochodzących do 1600x1200 punktów. Świetna elektronika umożliwia otrzymywanie doskonałych wartości odświeżania obrazu, dzięki czemu jest on wolny od uciążliwego migotania nawet w wysokich rozdzielczościach. Niezła geometria także i w tym modelu nie jest pozbawiona mankamentów. Zmorą monitorów Hitachi są proporcje obrazu w dolnych partiach obrazu. Testowe koła wyglądały jak lekko spłaszczone od góry elipsy. Co prawda, błędy te były bardzo niewielkie, jeśli wziąć pod uwagę poprzednie urządzenia, ale monitor mający służyć grafikom i projektantom powinien mieć proporcje prawie idealne. Większość pozostałych niedociągnięć obrazu można wyregulować za pomocą funkcjonalnego menu ekranowego. Zawiera ono większość potrzebnych opcji pozwalających na kontrolowanie parametrów pracy monitora. Znajdziemy tam także rzadziej spotykane funkcje między innymi takie jak: regulacja parallelogramu, czyli przesunięcia górnej krawędzi ekranu w poziomie względem dolnej oraz bardzo przydatną korekcję konwergencji obrazu w pionie i poziomie. Ta ostatnia funkcja polega na dostrojeniu zbieżności strumieni elektronów odpowiedzialnych za trzy podstawowe składowe kolorów, to znaczy czerwoną, zieloną i niebieską. Jeśli nie do końca wiecie o co chodzi, to podam przykład. Na białym tle, na przykład w programie Paint



Dane techniczne, plusy, minusy

Model	CM640ET	CM650ET	CM761ET
Przekątna kineskopu	17 cali	17 cali	19 cali
Wielkość plamki	0.23 mm	0.22	0.22
Odświerzanie poziome	31-68 kHz	31-69 kHz	31-96 kHz
Odświerzanie pionowe	50-130 Hz	50-130 Hz	50-180 Hz
Pasmo przenoszenia	110 MHz	110 MHz	200 MHz
Obszar widzialny	15,9 cala/404 mm	16 cali/406 mm	18 cali/458 mm
Pobór prądu max/sleep	135W/>8W	110W/>8W	125W/>8W
Wymiary wys/szer/gł	412/402/413,5 mm	412/431/379 mm	448/442/395 mm
Waga	17 kg	17 kg	22 kg
Maksymalna rodzielczość	1280x1024 60Hz	1280x1024 60Hz	1600x1200 75 Hz
Maksymalne odświerzanie	640x480 120 Hz	640x480 120Hz	640x480 160 Hz
Cena	1 350 zł	1 800 zł	3 100 zł
Plusy	klawisz SAVE	mała głębokość korekcja konwergencji dołączone oprogramowanie	mała głębokość
Minusy	tragiczny obraz	niewielkie błędy geometrii	niewielkie błędy geometrii

narysujcie małe czarne kółko na białym tle, najlepiej w jednym z rogów. Następnie przyjrzyjcie się jego krawędziom. Jestem pewien, że większość z Was zauważy niewielkie, wychodzące poza obręb czarnego okręgu kolorowe fragmenty. Nawet jeśli one będą niewielkie, to powinniście je zauważyć. To są właśnie błędy konwergencji. Im większe, tym obraz bardziej nieostry i niewyraźny.
Możliwe, że ktoś zarzuci mi czepianie się szczegółów, chodzi o błędy geometrii, ale każdy kupujący urządzenie, którego nie wymienia się tak często jak innych komponentów zestawu komputerowego, powinien szczególny nacisk położyć na sprawdzenie wizualnych parametrów wybranego przez siebie monitora. Nie jest sztuką kupić produkt z niewielkimi wadami, które z czasem nie znikną, a wręcz będą się pogłębiać. Dlatego jeśli mam być szczery to godnym uwagi jest jedynie monitor Hitachi CM761ET. Pomimo wysokiej ceny jego parametry porównywalne są z droższymi produktami konkurencyjnych firm. ■

INFO CD-ACTION

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817-30-22
fax (0-61) 817 30 50
Internet:
www.cadena.com.pl
www.hitachi.com

Miro PCTV Pro

Profesjonalny amator

Do tej pory zawsze uważałem, że tuner telewizyjny musi znacznie ustępować prawdziwej karcie do edycji wideo. Owszem, wszystkie proste urządzenia pozwalają na zapis i obróbkę obrazu, ale to nadal nie jest to samo. Głównie ze względu na jakość i szybkość.

ŁUKASZ NOWAK

Tymczasem okazało się, że można zrobić kartę, która będzie łączyła w sobie możliwość oglądania telewizji, obróbki sekwencji filmowych, a przy tym będzie sporo tańsza od naprawdę profesjonalnych urządzeń. Jest nią Miro PCTV Pro. Ta karta wykorzystuje układ Brooktree BT848. Uwaga! Nie jest to ta sama kość, co w większości podobnych produktów (tam jest BT878). Sądząc po numerze można wnioskować, że ta jest gorsza. Nic bardziej mylnego. BT848 jest o wiele lepsza.

Nie będę się rozwodził nad szczegółami technicznymi, gdyż nie mam na to zbyt wiele miejsca. Powiem tylko, że PCTV jest kartą PCI, która w pełni korzysta z zalet tej magistrali. Na śledziu znalazło się miejsce na gniazdo do podłączenia anteny telewizyjnej, po jednym złączu Composite i S-Video oraz wyprowadzenie dźwięku stereo. Można się czepiać o brak pilota i możliwości dołączenia tunera radiowego, ale PCTV właściwie bardziej jest przeznaczona do edycji wideo niż do zastąpienia wszystkich urządzeń w domu, więc to tylko czepianie się. No i trzeba koniecznie wspomnieć o sprzętowej kompresji, bez której nie może się obyć żadne poważne przedsięwzięcie filmowe. Potęgę karty można odkryć po zainstalowaniu oprogramowania. Okazuje się, że główną jego częścią jest bardzo dobry pakiet do obróbki sekwencji filmowych. Pozwala on na miksowanie poszczególnych scen, płynne przejścia między nimi i nakładanie wielu innych efektów. W swojej istocie, program ten przypomina potężne, profesjonalne narzędzia wykorzystywane do montażu filmów. Oczywiście jest pozbawiony części najbardziej zaawansowanych funkcji, ale to może być uznane za zaletę, gdyż pozwala laikowi łatwiej opanować podstawy. Oczywiście w pakiecie programów nie mogło zabraknąć modułów do zwykłego oglądania telewizji (oczywiście bardzo dobrej jakości), wideokonferencji i wielu podobnych.
Miro PCTV jest pomostem pomiędzy urządzeniami profesjonalnymi i drogimi, a tanimi i kiepskimi. Podnosząc nieco cenę udało się uzyskać efekt, który pozwala tworzyć i edytować amatorskie filmy w całkiem przyzwoitej jakości. ■

INFO CD-ACTION

Miro PCTV Pro

Dane techniczne:
Chipset: Brooktree Bt848
Magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- Bardzo dobre oprogramowanie
- Duże możliwości edycji filmów
- Sprzętowa kompresja obrazu

Minusy:
- brak pilota i tunera FM

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52
Internet:
www.tch.com.pl
www.pinnaclesys.com
Cena:
430 zł

Nowości sprzętowe

"budzenia" komputera. Klawiatura posiada zintegrowany kalkulator i kosztuje 55 zł brutto dla Klienta.

Drugą nowością będzie obudowa ATX o symbolu KT-2001 wyposażona w zasilacz 230 W. Obudowa posiada zaokrąglone krawędzie i zdejmowane boki zapewniające łatwy dostęp do jej wnętrza. Obudowa będzie dostępna w czterech kolorach wykończenia: szarym, srebrnym, niebieskim i zielonym, zaś jej koszt wyniesie 160 zł brutto dla Klienta.

www.tch.com.pl

***

Zarząd TCH COMPONENTS S.A. poinformował o rozpoczętym w połowie września procesie przejmowania zasobów od firmy Datrontech Poland Sp. z o.o.

Zgodnie z ustaleniami dyrekcji obu firm, strony dołożą starań, żeby TCH COMPONENTS przejęła znaczną część pracowników, ważniejsze kontrakty dystrybucyjne oraz część środków trwałych i wyposażenia. TCH COMPONENTS planuje również przejęcie zobowiązań gwarancyjnych Datrontech Poland w zakresie linii produktowych , które zostaną przekazane firmie przez producentów.

Jak powiedzieli Tomasz Chlebowski (prezes zarządu TCH COMPONENTS) i Janusz Polowczyk (dyrektor zarządzający Datrontech Poland) "Wspólnie uzgodniliśmy zasady płynnego przekazywania i zasobów. Cały proces potrwa parę miesięcy."
"W chwili obecnej negocjujemy warunki kontraktów dystrybucyjnych z czterema dostawcami, obsługiwanymi dotychczas przez Datrontech Poland. Będziemy rozmawiać z kolejnymi" - dodał Tomasz Chlebowski.

www.tch.com.pl

***

Diamond Multimedia ponownie dał o sobie znać, przedstawiając kolejne urządzenie z rodziny odtwarzaczy plików MP3, a mianowicie RIO 500. Następca popularnego na zachodzie RIO 300 ma możliwość

Nowości sprzętowe

zmagazynowania do dwóch godzin muzyki o cyfrowej jakości, ewentualnie do trzydziestu dwóch godzin nagrań mowy lub innych audycji. Dane techniczne podane przez producenta:
- 64 MB, rozszerzalne do 96
- współpraca z Windows i Macami (iMac, G3)
- szybkie ładowanie poprzez USB
- do trzynastu godzin pracy na jednej baterii AA
- odgrywanie MP3 w formatach 16-320Kbps oraz VBR, MPEG2.5, ADPCM
- możliwość późniejszego unowocześnienia firmware'u

Jedynym mankamentem nadal nie poprawionym przez Diamonda jest brak radia. Funkcję tę oferują praktycznie wszyscy poważni konkurenci RIO 500.

www.diamondmm.com

***

Cyfrowa lustrzanka CCD SLR została zaprezentowana przez Olympus Optical. Element optyczny zawiera 2,5 miliona punktów. Kamera ta zastąpiła poprzedni model, to jest CAMEDIA C-1400L/C-1400XL. Produkt Olympusa powinien znaleźć się w sklepach we wrześniu. Niestety dostępny będzie na początku tylko w Japonii, lecz najprawdopodobniej niedługo po premierze będzie można nabyć ją w naszym kraju. Jedną z ciekawszych funkcji nowego aparatu jest możliwość robienia zdjęć obiektom znajdującym się w odległości dwóch centymetrów od obiektywu. Inną nowością prezentowaną przez Olympusa jest urządzenie oznaczone symbolem C-21. Ważący 190 gramów aparat posiada element optyczny zawierający 2,1 miliona punktów.

www.olympus-europa.com

***

Super mały komputer zgodny z PC pojawił się w ofercie firmy Cell Computing. Mikrusy zawierają zależnie od zamówienia procesory z serii Intel Mobile Pentium lub Intel Mobile Pentium II. Dodatkowo każdy posiada wbudowaną kość graficzną NeoMagic Media 256AV z 2,5MB VRAMu, Bios Phoenix'a i możliwość montażu do 256MB pamięci RAM. Wmontowano również złącza PCI, ISA, 2xUSB, IDE, FDD, IrDA, myszki oraz drukarki. Chipsetami jakie Cell Computing wykorzystuje w tych mini komputerach są Intel TX i Intel BX. Wymiary to 7,62x12,7x1.27 centymetra.

www.cellcomputing.com

***

EKSTAZA D•WIĘKU - GŁOŚNIKI DIA 601 MULTISOUND

Najnowszą propozycją wrocławskiej firmy AB S.A. są 3-częściowe zestawy głośników w drewnianych obudowach firmy MODE COM. W skład zestawu wchodzą: subwoofer (140W) i 2 głośniki satelitarne (2 x 70W). Inne

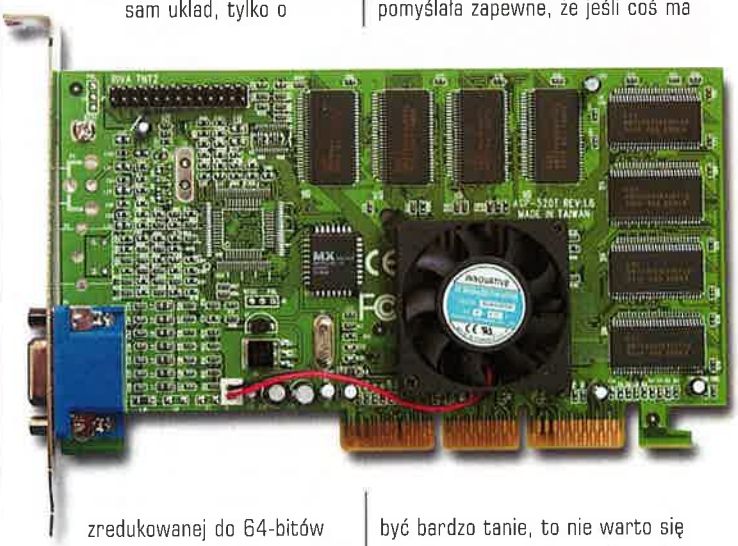
Winmax Adventure

Riva TNT2, TNT2 (M64), VANTA

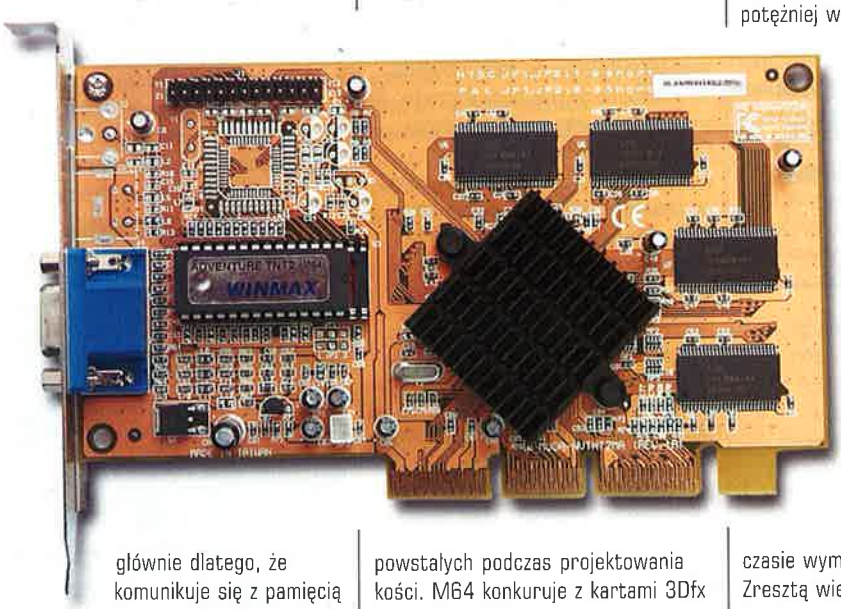
Wiele już akceleratorów trzeciego wymiaru opisaliśmy na łamach naszego pisma. Ba, było nawet porównanie kart różnych producentów, ale nigdy nie było okazji przetestować kilku egzemplarzy kart jednego wytwórcy, wykorzystujących różne kości tej samej firmy. Teraz będziecie mogli się, Drodzy Czytelnicy, przekonać o możliwościach akceleratorów przedstawianych ostatnio przez nVidię.

MACIEJ LEWCZUK

Opis zacznę od karty najmocniejszej i jednocześnie najdroższej, a jest nią Winmax Adventure TNT2. Jak wynika z nazwy wykorzystuje ona bardzo popularną kość TNT2 firmy nVidia, która obecnie jest jednym z najsilniejszych układów grafiki 3D na rynku, konkurującym głównie z 3Dfx Voodoo3. Producent zamontował na powierzchni kości akceleratora malutki radiator z wydajnym wentylatorem, który w wystarczający sposób zapewnia chłodzenie. W testach wydajnościowych wyprzedziła ona swoje młodsze siostry



zredukowanej do 64-bitów szynie, łączącej główny układ z wbudowaną pamięcią 32 MB. Układ posiadający tak zubożoną architekturę nie jest aż tak wolny, jak można by się tego spodziewać. Oferuje całkiem przyzwoite osiągi, jak na kartę wycenioną na mniej niż 400 złotych. Nie zauważyłem podczas pracy jakichś niedociągnięć lub błędów mogących świadczyć o rażących niedociągnięciach

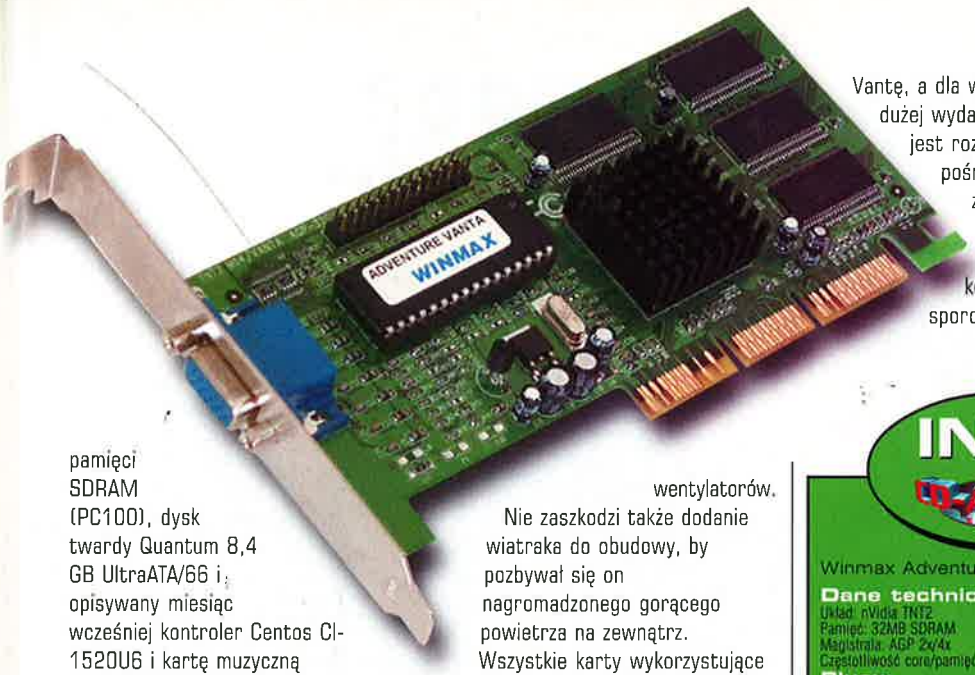


głównie dlatego, że komunikuje się z pamięcią poprzez 128-bitową szynę danych. Karta korzysta oczywiście z magistrali AGP 2x/4x oraz posiada wbudowane 32 MB pamięci SDRAM oraz układ RAMDAC pracujący z częstotliwością 300 MHz.

Drugą kartą, którą sprawdzaliśmy, była Winmax Adventure TNT2 (M64). Nazwa podobna do poprzedniej, ale różniąca się dopiskiem w nawiasie. Oznacza to, że jest to prawie taki sam układ, tylko o

powstałych podczas projektowania kości. M64 konkuruje z kartami 3Dfx Voodoo3 2000.

Ostatnią z opisywanej rodziny jest Winmax Adventure Vanta. Na pokładzie zamontowano najmłodsze dziecko nVidii, układ opracowany z wykorzystaniem technologii TNT2, ale tak przetworzony, by stał się tanim, a jednocześnie bardzo wydajnym akceleratorem grafiki trójwymiarowej. Większość czytelników, która jeszcze nie słyszała o tej kostce zbyt wiele, pomyślała zapewne, że jeśli coś ma być bardzo tanie, to nie warto się tym interesować, że producenci "wycięli" większość efektów lub drastycznie zmniejszyli wydajność. Nic bardziej mylnego. Po przestudiowaniu tabelki porównującej wyniki wszystkich trzech kart na pewno zauważycie, że wydajność Winmaxa posiadającego wbudowane 8MB (tak, osiem megabajtów) pamięci nie odbiega znacząco od wyników osiągniętych przez znacznie potężniej wyposażoną TNT2 (M64). Przy cenie oscylującej w granicach 250 złotych karta, przynajmniej dla mnie, jest po prostu rewelacją. Co prawda, nie można grać w rozdzielczości 1600x1200x16bit, ale jak wiadomo do takich parametrów potrzebny jest minimalnie monitor 19". Jeśli takowego nie posiadamy to Vanta w zupełności nam wystarczy. Gdy kupicie kartę w porządnej firmie, zawsze można będzie ją po pewnym czasie wymienić na mocniejszą. Zresztą wiele osób tak właśnie robi. Testy przeprowadzono na komputerze wyposażonym w płytę Abit BH6, procesor Intel Celeron 366 PPGA z przejściówką na Slot1, 64 MB



Vantę, a dla wymagających dużej wydajności TNT2, M64 jest rozwiązaniem pośrednim, ale zważywszy na wyniki nie jest zbyt dużą konkurencją dla sporo tańszej Vanty. ■

pamięci SDRAM (PC100), dysk twardy Quantum 8,4 GB UltraATA/66 i opisywany miesiąc wcześniej kontroler Centos CI-1520U6 i kartę muzyczną SoundBlaster.

Sterowniki referencyjne do wszystkich kart zostały pobrane z serwera firmy nVidia, gdyż dołączone na płytkach dawały nieco gorsze wyniki. Podczas dosyć intensywnych testów żadna z kart nie odmówiła posłuszeństwa, chociaż mocno się nagrzewały, modele M64 i Vanta nie zostały wyposażone fabrycznie w wentylatory, a jedynie w spore radiatory. Dobrą wiadomością dla wszelkiego rodzaju podkręcaczy, karty dają się przetaktowywać, co nie jest bez znaczenia, jeśli chodzi o wydajność układów. Podkręcona VANTA jest szybsza w niektórych zastosowaniach od M64 i zbliża się niekiedy do wyników słabszych kart stosujących standardowy układ TNT2! Niestety, każde nadtaktowanie jest związane ze znacznym wzrostem emisji energii cieplnej. Koniecznym staje się wtedy montaż na fabrycznych radiatorach dodatkowego chłodzenia w postaci wentylatorów.

Nie zaszkodzi także dodanie wiatraka do obudowy, by pozbywał się on nagromadzonego gorącego powietrza na zewnątrz.

Wszystkie karty wykorzystujące procesory nVidii są bardzo wydajnymi akceleratorami. Pomimo niższych, w porównaniu z konkurencją, częstotliwości taktowania układów 3D oraz pamięci, karty cechuje duża wydajność. Dzięki wykorzystaniu 32-bitowego renderingu oraz większości efektów polepszających i przyspieszających generowanie trójwymiarowych scen, możliwości nakładania na obiekty bitmap o rozmiarach dochodzących do 2048x2048 punktów mogą one w pełni konkurować z rozwiązaniami proponowanymi przez innych producentów akceleratorów. Tym, co może zainteresować osoby pragnące zaprząc swoją kartę graficzną do innych programów niż tylko gry jest wiadomość, że obsługują one standard OpenGl. Jest on używany przez aplikacje do wizualizacji 3D takie jak, na przykład 3D StudioMax. Każda z kart godna jest polecenia, aczkolwiek dla użytkowników mniej zamożnych raczej proponowałbym

INFO CD-ACTION

Winmax Adventure TNT2

Dane techniczne:
Układ: nVidia TNT2
Pamięć: 32MB SDRAM
Magistrala: AGP 2x/4x
Częstotliwość core/pamięć: 125/145

Plusy:
• wysoka wydajność

Minusy:
• słabe sterowniki fabryczne
• zdawkowa instrukcja

Cena:
679 zł

Winmax Adventure TNT2 (M64)

Dane techniczne:
Układ: nVidia TNT2 (M64)
Pamięć: 32MB SDRAM
Magistrala: AGP 2x/4x
Częstotliwość core/pamięć: 125/125

Plusy:
• można pograć w 1600x1200

Minusy:
• słabe sterowniki fabryczne
• zdawkowa instrukcja

Cena:
369 zł

Winmax Adventure VANTA

Dane techniczne:
Układ: nVidia VANTA
Pamięć: 8MB SDRAM
Magistrala: AGP 4x/2x
Częstotliwość core/pamięć: 100/125

Plusy:
• rewelacyjna wydajność w stosunku do ceny

Minusy:
• słabe sterowniki fabryczne
• zdawkowa instrukcja

Cena:
252 zł

wersja sterowników: 4.11.01.0208 (referencyjne)

Dostarczył:
Winmax Polska, ul. Rymera 4
tel. (0-32) 251 22 86, fax (0-32) 751 49 52

Internet:
www.winmax.com.pl

Test	Kategoria	Jednostka	Winmax TNT 2 32 MB	Winmax TNT2 (M64) 32 MB	WINMAX RIVA VANTA 8 MB	Asus AGP V-3800 Dlx
GL Quake	640x480	fps	103,70	77,90	75,90	118,50
	800x600	fps	86,50	49,50	48,20	101,50
	1024x768	fps	58,00	32,80	31,70	68,80
Quake II	640x480	fps	67,30	62,30	61,60	55,50
	800x600	fps	65,70	40,30	39,40	55,40
	1024x768	fps	53,20	31,30	29,00	50,80
	1600x1200	fps	24,50	16,50	x	26,70
Turok	D3D 640x480	fps	71,70	70,10	66,40	86,90
	D3D 800x600	fps	67,10	45,00	48,10	86,60
Turok 2	640x480	fps	48,00	41,60	40,80	36,60
	800x600	fps	44,80	41,00	40,10	36,90
	1024x768	fps	40,08	36,80	36,20	36,30
Incoming 16 bit	640x480	fps	42,30	46,97	45,23	70,68
	800x600	fps	41,88	40,94	40,30	69,54
	1024x768	fps	40,91	39,96	39,30	68,95
Incoming 32 bit	640x480	fps	41,22	41,60	39,75	68,75
	800x600	fps	40,02	38,20	34,23	67,96
	1024x768	fps	31,08	20,96	x	50,58
3D Mark 99 Max	800x600x16	3DMarks	3023,00	3017,00	3004,00	2669,00
Final Reality	Overall	R Marks	3,86	3,68	3,66	3,86

Nowości sprzętowe

podstawowe parametry to zakres częstotliwości - 20Hz-20kHz +/-3dB oraz regulatory na panelu kontrolnym: Power, Volume, SRS, Bass, Treble. Na panelu znajduje się również wejście na słuchawki i mikrofon. Siła efektów dźwiękowych głośników DIA 601 firmy MODE COM rośnie wprost proporcjonalnie do podkręcania regulatora głośności i SRS.
Cena detaliczna to 378,00 + VAT.

www.ab.pl

***

Nvidia zaskakuje nas co jakiś czas nowinkami technicznymi. Teraz we współpracy z Acer Laboratories Inc. ogłosiły powstanie nowego chipsetu Alladin TNT2 będącego połączeniem ALi northbridge i układu grafiki RIVA TNT2TM 3D w jednej kości. Tego typu rozwiązanie pozwoli na zastosowanie wysoko wydajnego akceleratora grafiki 3D w komputerach zaliczanych do przedziału cenowego do 1000 dolarów. Komputery takie mają być kupowane przede wszystkim przez użytkowników korzystających w głównej mierze z internetu lub grających w komputerowe gry.

www.nvidia.com

***

Najnowsze wcielenie Game Boya, producent czyli firma Nintendo nazwała Advance i dodała kilka nowych rozwiązań technicznych. Między innymi wyposażono urządzenie w 32-bitowy procesor oraz przystosowano do obsługi internetu. Podłączenie konsoli do aparatu komórkowego umożliwi branie czynnego udziału w sieciowych zmaganiach, korzystanie z usług wideo konferencyjnych (po dołączeniu specjalnej kamery), odbieranie poczty elektronicznej, prowadzenia pogaduszek (IRC?;). Game Boy Advance ma pojawić się w sprzedaży około sierpnia 2000 roku. Ceny jeszcze nie ustalono, ale koszty jakie trzeba ponieść by stać się posiadaczem obecnej wersji kształtują się na poziomie niższym niż 100 dolarów. Sercem konsoli ma być 32-bitowy procesor produkowany przez brytyjską firmę ARM. Obecne Game Boye wykorzystują 8-bitowe kości pracujące z częstotliwością około 2 MHz. Przez dodanie możliwości łączenia się z internetem produkt Nintendo stanie się czymś więcej niż tylko zabawką. Być może będzie z powodzeniem konkurował z urządzeniami typu Palm Pilot. W Japonii będzie to na pewno bestseller, zważywszy na to, że większa część konsol Game Boy, z ogólnej sumy około 80 milionów sztuk, została sprzedana właśnie na tamtejszym rynku. Poza tym większość młodych japończyków posiada już telefony komórkowe i z chęcią wykorzysta je do innych celów niż tylko prowadzenie rozmów.

Nowości sprzętowe

Kolejną zewnętrzną nagrywarką wykorzystującą do komunikacji z komputerem złącze USB jest LaCie CD-RW. Jest ona oferowana w dwóch kolorach obudowy niebieskiej i srebrnej. Prędkość zapisu płyt CD-R oraz CD-RW jest taka sama w obydwu przypadkach - dwukrotna, a szybkość odczytu jest sześciokrotna. Czas dostępu wynosi 350 ms. Napęd posiada jednomegabajtowy bufor danych. Zapisu możemy dokonywać we wszystkich najpopularniejszych formatach, między innymi Joliet, HFS, ISO9660, UDF oraz UNIX.

www.lacie.com

***

Sun Microsystems podpisała umowę, na mocy której zobowiązała się do dostarczenia 120 serwerów Sun Enterprise 4500 oraz 4,5 terabajtowego systemu macierzy dyskowych Sun StorEdge. Moc tego zestawu zostanie spożytkowana przy produkcji scen do filmu Toy Story 2. Kontynuacja słynnego filmu animowanego wykonanego w stu procentach za pomocą komputerowych technik 3D ma przyćmić wszystkie inne produkcje tego typu na świecie. Premiera tego trzeciego już w kolejności filmu animowanego Pixara ma odbyć się 24 listopada w Stanach Zjednoczonych. W Polsce dzieci (i my oczywiście ;)) będziemy mogli go obejrzeć zapewne w okolicach Gwiazdki lub Nowego Roku.

www.sun.com

***

Apple zaprezentował 22-calowy monitor ciekłokrystaliczny Cinema Display. Jest to największy wyświetlacz LCD tego typu, który można kupić w sklepach. Obszar roboczy tego urządzenia jest porównywalny z przestrzenią oferowaną przez 24-calowe monitory kineskopowe (CRT). Maksymalna rozdzielczość z jaką może pracować ten płaski monitor to 1600x1024 punkty w pełnym spektrum kolorów. Jasność, kontrast i ostrość obrazu jest o kilkadziesiąt procent większa od uzyskiwanych na standardowych ekranach. Poza tym brak tu jakiegokolwiek migotania, co na pewno wpływa na ergonomię pracy. Monitor ten będzie oferowany w zestawie z komputerami Apple Power Mac G4. Wbudowano w niego dodatkowo dwuportowy hub USB, by rozbudowa o dalsze urządzenia tego standardu przebiegała bezproblemowo.

Iomega ZipCD650

Zipowanie płytek

Znamy firmę Iomega już nie od dziś. Zawsze zaskakiwała nas produktami ułatwiającymi przenoszenie i magazynowanie danych na przeróżnych nośnikach. W ofercie brakowało tylko urządzenia wykorzystującego najtańsze obecnie medium do gromadzenia informacji, a mianowicie płyt CD-R oraz CD-RW. Nie było wyjścia, inżynierowie Iomegi musieli uzupełnić ofertę. A jak to zrobili - przeczytacie poniżej.

MIKE-L

ZipCD650 jest nagrywarką CD-RW, mającą możliwość nagrywania płyt CD-R oraz CD-RW z prędkością 4x i odczytu z maksymalną szybkością 24x. Obsługuje ona wszystkie najpopularniejsze formaty zapisu, w tym Multi-session, PocketWriting, Track at once, Disk at once. W wyposażeniu znajdziemy przewód IDE, audio (do połączenia z kartą muzyczną) oraz rozgałęźnik zasilania, dzięki któremu nie tracimy możliwości podłączania innych urządzeń, potrzebne śrubki i zworki oraz dwie czyste płyty CD-R. Dodatkowym plusem produktu Iomegi jest dołączone oprogramowanie. Dzięki pakietowi Adaptec Easy CD Creator 3.5 możemy wykonać prawie wszystkie czynności związane z przygotowaniem i wypaleniem płyty. Oczywiście program umożliwia tworzenie kompaktów zawierających jedno i wielosesyjne archiwa, ścieżki audio, a także kombinacje dane-muzyka. Dzięki niemu możemy także formatować i nagrywać płyty CD-RW. Trochę inne właściwości posiada aplikacja DirectCD 2.5. Pozwala ona na zapisywanie pojedynczych plików jak również większej ilości danych na powierzchni nośnika, korzystając ze standardowych programów Windows, na przykład Eksploratora. Jeśli na dodatek dysponujemy krążkami wielokrotnego zapisu, których cena oscyluje w granicach piętnastu złotych, to możemy dowolnie nagrywać i kasować dane. Daje to olbrzymie pole manewru, ponieważ przy tak korzystnym współczynniku ceny nośnika do jego pojemności jest to idealne rozwiązanie problemu wymiany danych pomiędzy komputerami wyposażonymi w podobne urządzenia archiwizujące. Natomiast Iomega QuicSync daje możliwość natychmiastowego zachowywania na płytkach danych, które są dla nas szczególnie ważne. Skąd program dowie się, o które dane nam chodzi? Po zainstalowaniu i uruchomieniu zapyta on użytkownika jakiego typu pliki i z których katalogów mają być umieszczane na krążku. Chodzi oczywiście o sytuację, w której na przykład dokumenty przygotowywane w procesorze tekstu często są modyfikowane. QuicSync automatycznie rozpozna, że zapisano na dysku nową wersję pliku i zarchiwizuje ją za pomocą ZipCD. Można oczywiście ustalić, czy chcemy, by kolejna wersja dokumentu była nadpisana na starej, czy obok niej z dodatkowym numerem modyfikacji. Dzięki takiemu rozwiązaniu jakakolwiek awaria systemu nie pozbawi nas wyników pracy ani też nie przekreśli możliwości odzyskania jednej z wcześniejszych wersji pliku. W pakiecie oprogramowania znajdziemy również Avery Media Software. Z jego pomocą stworzymy wszelkiego rodzaju nadruki na płyty oraz okładki do pudełek. Aplikacja oferuje także pokaźną ilość gotowych obrazków, które mogą być użyte w procesie przygotowywania graficznej oprawy wypalanego cedeka. Dodatkowo otrzymujemy Adobe Photoshop 5.0 LE, dzięki któremu każdy użytkownik jest w stanie ilustracjom, używanym we wcześniej opisywanej aplikacji lub jakimkolwiek innym programie, nadać indywidualny charakter. Nagrywarka odczytywała i zapisywała wszystkie rodzaje nośników, w tym tak zwane złote, niebieskie i zielone. Zapis z tak zwanym overburnem (nagranie większej ilości danych niż teoretycznie da się zmieścić na płycie) nie nastręczał trudności, aczkolwiek nie dało się tego zrobić na płytkach niektórych renomowanych producentów nośników. Wypalanie płytek audio także nie przysporzyło żadnych kłopotów. Dzięki dużemu buforowi danych nie trzeba obawiać się, że twardy dysk nie nadąży z przesyłaniem informacji do nagrywarki. Iomega ZipCD jest godnym polecenia urządzeniem, które pobawione jest wielu wad swoich konkurentów, a między innymi zubożonego oprogramowania oraz zbyt małego bufora. ■

INFO CD-ACTION

Iomega ZipCD650

Dane techniczne:
Prędkość nagrywania CD/CD-RW: 1x,2x,4x
Prędkość odczytu: 24x
Bufor: 2MB
Interfejs: E-IDE

Plusy:
- świetne oprogramowanie
- duża prędkość zapisu CD-RW

Minusy:
- brak instrukcji w języku polskim

Dostarczył:
Cadena Systems, ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22, fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.iomega.com

Cena:
1100 zł

Przeżyj to sam. Dzięki karcie SoundBlaster Live!™, głośnikom FourPointSurround™ i technice Environmental Audio™ - najbardziej zaawansowanej technologii dźwięku przestrzennego stosowanej w komputerach osobistych - znajdziesz się w samym środku akcji. Po więcej informacji zapraszamy do naszej witryny WWW lub pod numer naszego bezpłatnego supportu technicznego 00800 353 1229.

CREATIVE

www.creative.com

Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-764 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16;
Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel. +22 547 92 00); DATRONTECH (tel. +22 672 33 00); JTT Computer S.A. (tel. +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

Cena ma kształtować się w okolicach 4000 dolarów. Wynika z tego, że Cinema Display jest poza zasięgiem zwykłego odbiorcy, Apple przewidział go dla studiów DTP, grafików i projektantów.

www.apple.com

***

S3 podaje, że Savage 2000 ma być pierwszym akceleratorem 3D wyprodukowanym w technologii 0.18 mikrona. Zapotrzebowanie na energię będzie zatem dużo mniejsze niż w obecnie produkowanych kościach, a co za tym idzie podczas pracy układ będzie się znacznie mniej nagrzewał. Dzięki temu możliwym stanie się podniesienie częstotliwości taktowania zegara czyli zwiększenie wydajności akceleratora. Główne parametry jakie będzie miał Savage 2000 są następujące:
- 128-bitowa szyna,
- obsługa do 64 MB SGRAM,
- możliwość nakładania do czterech tekstur,
- wspomaganie dekodowania DVD,
- sprzętowe generowanie wybojów,
- kompresja tekstur,
- filtrowanie anizotropowe,
- 32-bitowy z-bufor,
- 350 MHz RAMDAC,
- obsługa AGP 4x,

Przewidywane częstotliwości pracy procesora i pamięci to odpowiednio dla Savage2000 145 i 166MHz oraz dla Savage2000+ 166-200 i 200MHz. Producent kart Diamond Multimedia zapowiedział już akcelerator wykorzystujący najnowszy układ S3. Będzie on nosił nazwę Diamond Viper 2.

www.s3.com/savage2000/index.htm

***

Pod internetowym adresem http://wiruspc.gold.pl znajduje się polska witryna poświęcona szeroko pojętej profilaktyce antywirusowej. Znajdziemy tam działy opisujące wykryte ostatnio w Polsce i na świecie bakcyle, archiwum zawierające poprzednie numery magazynu, sposoby zabezpieczania komputera przed atakami wirusów oraz wykaz wirusów wraz z dokładnymi ich specyfikacjami. Można też złożyć tak zwaną subskrypcję na magazyn, jest to bardzo wygodne, ponieważ otrzymujemy wtedy poprzez E-mail najnowsze wiadomości dotyczące tego powszechnego problemu.

wiruspc.gold.pl

***

miroVIDEO Studio DC10 Plus

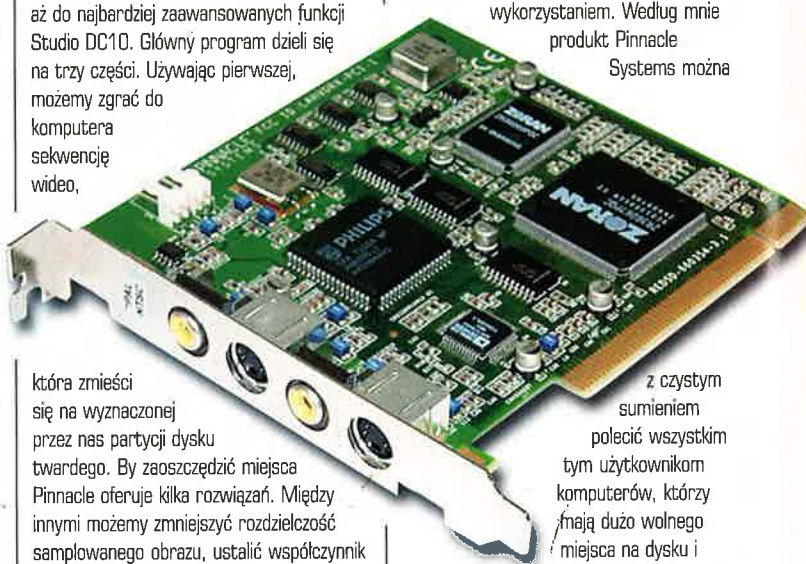
Profesjonalne studio dla amatorów.

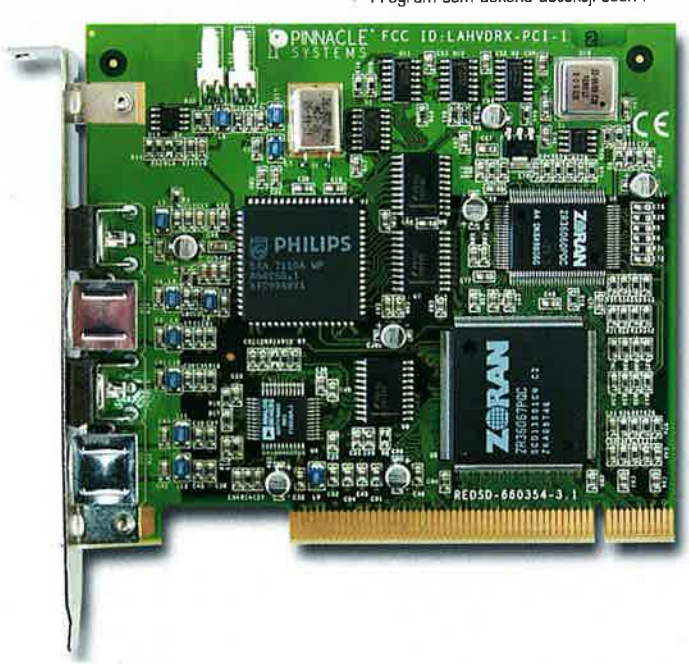
Każdy kto ma komputer, kamerę lub magnetowid marzył na pewno o zabawie w studio telewizyjne. Chciał nie raz zgrać obraz do komputera, wykorzystać w prezentacji lub wysłać znajomemu zza wielkiej wody film przedstawiający jakieś niezwykłe wydarzenie. Firma Pinnacle Systems daje nam możliwość spełnienia tych marzeń.

MIKE-L

Wszystkie produkty spod znaku miroVIDEO charakteryzowały się zawsze pierwszorzędną jakością wykonania oraz niesamowitymi parametrami użytkowymi. Niestety, na najprostsze modele trzeba było wysuplać grubo ponad kilka tysięcy nowych złotych, co skutecznie potrafiło odstraszyć domorosłych entuzjastów montażu filmowego. Karta miroVideo DC10 Plus jest jednym z kilku tańszych systemów służących do obróbki obrazu wideo za pomocą komputera. Jest to zapewne odpowiedź jednego z największych producentów rozwiązań multimedialnych na coraz popularniejsze komputerowe tunery telewizyjne mające możliwość samplowania ruchomych obrazów na dysk twardy. W pudełku otrzymujemy kartę, płytkę CD ze sterownikami oraz oprogramowaniem, a także obszerną instrukcję w języku angielskim. Instalacja nie nastręcza wielu trudności, lecz niestety musimy zdjąć obudowę komputera i włożyć DC10 w wolne złącze PCI i przykręcić śrubką. Po uruchomieniu komputera, system operacyjny wykryje nowy komponent i poprosi o sterowniki. Następnie należy zainstalować oprogramowanie Studio DC10 i do dzieła. Wprowadzanie obrazu możliwe jest dzięki podłączeniu poprzez złącze S-VHS lub Composite (chinch) dowolnego urządzenia, magnetowidu lub kamery. Karta posiada również wyjścia sygnału wideo, dzięki którym obraz można zgrać na kasetę wideo, wysłać na rzutnik lub wykorzystać w jakikolwiek inny sposób. Oprogramowanie dołączone przez producenta składa się z aplikacji służącej do samplowania, obróbki i zgrywania filmów, oraz multimedialnej instrukcji obsługi tego pierwszego. Wraz z samouczkiem przebrniemy przez podstawy aż do najbardziej zaawansowanych funkcji Studio DC10. Główny program dzieli się na trzy części. Używając pierwszej, możemy zgrać do komputera sekwencję wideo, która zmieści się na wyznaczonej przez nas partycji dysku twardego. By zaoszczędzić miejsca Pinnacle oferuje kilka rozwiązań. Między innymi możemy zmniejszyć rozdzielczość samplowanego obrazu, ustalić współczynnik kompresji od 3,7:1 aż do 110:1, zmniejszyć rozdzielczość dźwięku lub go wyłączyć. Program sam dokona detekcji scen i odpowiednio posegreguje podzielony film. Druga najbardziej rozbudowana część służy do edycji i obróbki pociętego na sceny obrazu. Można w niej dowolnie ustawiać części animacji, podkładać napisy, tytuły, podmieniać dźwięki, dodawać muzykę, a nawet uzupełnić ją efektami specjalnymi, między innymi płynnymi przejściami pomiędzy poszczególnymi scenami z uwzględnieniem nakładanych masek przemian. Rezultat jest piorunujący. W następnej części Studia DC10 możemy naszą radosną twórczość zapisać na dysku w postaci pliku AVI lub na kasetę magnetowidu.

Obrazy, które powstają w wyniku działania karty miroVIDEO Studio DC10 Plus są bardzo wysokiej jakości i nie ma problemów z różnego rodzaju ich obróbką i późniejszym wykorzystaniem. Według mnie produkt Pinnacle Systems można z czystym sumieniem polecić wszystkim tym użytkownikom komputerów, którzy mają dużo wolnego miejsca na dysku i mają zacięcie do zabawy w studio telewizyjne, a także dla małych firm reklamowych i pracowni graficznych, których nie stać na mocniejsze systemy tego samego producenta. ■





INFO CD-ACTION

miroVIDEO DC10 Plus

Dane techniczne:
chipset: Zoran ZR36060
magistrala: PCI 2.1

Plusy:
- świetne oprogramowanie
- wysoka jakość samplowania
- multimedialny samouczek

Minusy:
- potrzebuje dużo miejsca na dysku

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.pinnaclesys.com

Cena:
1400 zł

miroVIDEO Studio 400

Domowe studio filmowe

W kilku ostatnich numerach CD-Action opisywaliśmy różne tunery telewizyjne mające możliwość zapisu sekwencji filmowych na dysk. Tym razem, zajmiemy się urządzeniem, pozwalającym w zaciszu domowym, edytować filmy wideo na poziomie amatorskim i do tego nie wymagającym instalacji wewnątrz komputera.

MIKE-L

MiroVIDEO Studio 400, bo o nim mowa, wyprodukowane zostało przez znaną z wytwarzania profesjonalnych kart umożliwiających obróbkę filmów firmy Pinnacle Systems. Urządzenie ma wypełnić lukę w ofercie , jaką tworzą systemy edycji przeznaczone dla amatorów. W ofercie wielu firm możemy znaleźć karty, których zadaniem jest konwersja sygnału wideo do postaci cyfrowej i zgrywanie go na dysk twardy komputera, czyli wszelkiego typu filmy AVI, MPEG, MOV i innych. Niestety, urządzenia te mają jedną wadę, by ich użyć trzeba zdjąć obudowę komputera, znaleźć wolne złącze, najczęściej PCI i zainstalować komponent. Studio 400 nie wymaga od użytkownika podejmowania tak niebezpiecznych dla systemu decyzji, szczególnie gdy wideo amator nie jest zbyt biegły w dokonywaniu rozbudowy swojego ulubionego sprzętu. Do podłączenia potrzebny jest tylko port LPT1. Nie należy przy tym bać się o obsługę drukarki, Studio 400 jest wyposażone w przelotowe złącze równoległe. Dodatkowo w zestawie znajdziemy kabelek łączący moduł Pinnacle'a z kamerą lub magnetowidem oraz przewód sterujący pracą kamery i magnetowidu. Ten ostatni jest dość specyficzny, więc poświęcę mu kilka zdań, by objaśnić jego przeznaczenie. Jego zadaniem jest wspomóc pracę operatora i wyręczyć go od uciążliwych operacji związanych z włączaniem i wyłączaniem kamery i magnetowidu podczas procesów wprowadzania i zgrywania projektu. Do komputera podłączamy go poprzez jedno ze złącz szeregowych (COM), do kamery poprzez wtyczkę LANC (coś jak mały JACK - często spotykany przy słuchawkach od walkmana) lub pięciostykowy wtyk Panasonica. Na jednej z odnóg przewodu znajdziemy też dziwną końcówkę przypominającą złącze Centronics z drukarki, ale bez metalowych drucików, a posiadające małą szybkę. Tak, to nic innego jak dioda do sterowania zestawu kamera/magnetowid za pomocą promieni podczerwonych. Po podłączeniu wszystkich kabli zasilania do samego modułu Studio 400 i zainstalowaniu dostarczonego na płycie CD oprogramowania, możemy zapoznać się z obsługą całego zestawu uruchamiając interaktywny samouczek. W kolejnych lekcjach poznajemy tajniki zgrywania filmu na dysk komputera, poprawnej obróbki, czyli montażu poszczególnych sekwencji, podkładania efektów dźwiękowych i napisów, a na końcu zgrywanie na kasetę w magnetowidzie. Wbrew pozorom warto zapoznać się z materiałem edukacyjnym przygotowanym przez Pinnacle Systems. Sam dowiedziałem się z niego o kilku sztuczkach poprawiających komfort pracy z programem Studio 400. System edycji oraz zgrywanie obrazu po montażu na magnetowid jest identyczny jak w modelu DC10 Plus, którego recenzję możecie znaleźć także w tym numerze, dlatego więcej miejsca poświęcę na opis wprowadzania sygnału wideo i innych ciekawostek związanych z produktem spod znaku miroVIDEO. Jednym z ułatwień poprawiających komfort pracy jest wspomniany wcześniej kabel-pilot sterujący kamerą i magnetowidem. Po zestrojeniu ich z programem Studio 400 możemy skupić się całkowicie na pracy, ponieważ oprogramowanie automatyzuje wszystkie czynności związane z włączaniem i wyłączaniem procesu odtwarzania i nagrywania oraz wszelką inną obsługę sprzętu wideo. Jest to duże ułatwienie, gdyż nie jesteśmy zmuszeni do umieszczenia magnetowidu i kamery w bezpośredniej bliskości komputera, a jedynie w odległości i miejscu, do którego dotrą fale pilota. Jedynym zgrzytem jaki pojawił się podczas testowania różowego pudelka była bardzo mała ilość przechwyconych klatek. Wielkość ta oscylowała w granicach 10 klatek na sekundę. Aby było weselej rozdzielczość wynikowego pliku znajdującego się na dysku twardym po procesie samplowania ma rozdzielczość 160x120. Nie ma jednak powodów do powątpiewania w możliwości produktu Pinnacle Systems. W ostatniej fazie produkcji filmu obraz źródłowy jest pobierany nie z pliku, a z kamery i poprzez Studio 400 wędruje bezpośrednio na magnetowid, a oprogramowanie dodaje "w locie" efekty przejść oraz napisy. Mamy więc odpowiednik znanego z komputerów AMIGA Gen-Lock. Jak wynika z opisu, miroVIDEO Studio 400 jest ciekawym rozwiązaniem dla osób posiadających kamery i chcących dodać do swoich domowych archiwów wprowadzić trochę świeżości, ewentualnie chcących spróbować swoich sił w prostym montażu filmowym oraz dla wszelkiego rodzaju firm zajmujących się filmowaniem w technice wideo. ■

INFO CD-ACTION

MiroVIDEO Studio 400

Plusy:
- podłączane zewnętrznie
- multimedialny samouczek

Minusy:
- zgrywanie jedynie z kamer

Dostarczył:
ICH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.ich.com.pl

Cena:
1240 zł

Nowości sprzętowe

W chwili kiedy będziecie czytali ten numer CD-Action w Warszawie powinno zostać uruchomione przez Hewlett-Packarda Laboratorium Rozwiązań Systemowych. W instytucji tej klienci i partnerzy handlowi HP będą mogli zapoznać się z najnowszymi rozwiązaniami dotyczącymi technologii druku, systemów sieciowych oraz systemów personalnych. Laboratorium ma mieścić się przy ulicy Robotniczej 3.

www.hp.com.pl

***

Kolejny modem GVC w ofercie AB.

Najnowszy modem zewnętrzny w ofercie wrocławskiej firmy AB S.A. to GVC V.90 Information centre (TSF-1156V/R21). Wyróżnia się estetycznym i ergonomicznym projektem obudowy. Na przednim panelu rozmieszczone są klawisze funkcyjne. Model ten ma możliwość pracy w pozycji pionowej. Zwiększona została także liczba gniazd do przyłączania urządzeń zewnętrznych (dwa gniazda RJ11 do przyłączania aparatu telefonicznego, wejście na mikrofon zewnętrzny oraz przycisk RESET).
Istotne jest to, że wszystkie funkcje modelu TSF-1156V/R21 dostępne są przy wyłączonym komputerze. Do najważniejszych z nich należą: poczta głosowa (automatyczna sekretarka) z możliwością zapamiętania 10 rozmów po 60 sekund każda, nagrywanie i kasowanie własnych zgłoszeń, odtwarzanie i kasowanie nagranych wiadomości, zdalny dostęp z innego aparatu do wiadomości z pamięci modemu, przejście w tryb głośnomówiący oraz odbieranie faxów - do 40 stron.
Modem posiada również funkcję oddzwaniania na zadany numer i przekazywania wiadomości głosowej.
Dodatkową zaletą nowego modemu GVC (model TSF-1156V/R21) jest wzbogacone oprogramowanie dołączane wraz ze sterownikami na płycie CD. Zawiera on m.in. pełne wersje przeglądarek internetowych (IE 4.01, NC 4.5), telefon internetowy Net2Phone, BitWare 3.30.11, przeglądarki dokumentów Office97, Adobe Acrobat Reader oraz RealPlayer 5.0.
Oprócz wysokiej jakości modem marki GVC charakteryzuje się bardzo konkurencyjną ceną. Cena modemu GVC V.90 Information centre to 600,00 zł.

www.ab.pl

***

Wkrótce, przebywając w jednym z hoteli Mariott będziemy mieli możliwość skorzystania z szybkich łącz internetowych. Dostęp do sieci będzie udostępniony w pokojach, salach konferencyjnych i centrach biznesowych. Montażu całego systemu podjęła się firma Suite Technology System Networks. Jej rozwiązania

Nowości sprzętowe

techniczne pozwelają na pięćdziesięciokrotnie szybsze przesyłanie danych niż obecnie stosowane łącza. Montaż będzie się odbywał sukcesywnie we wszystkich oddziałach Mariotta.

www.stsn.com

***

Na najbliższym Microprocessor Forum firma AMD zaprezentuje następcę Athlona, a mianowicie K8. Procesor ten ma być 64-bitowym układem, mającym być odpowiedzią na intelowskiego Merceda.

www.amd.com

***

Panasonic przedstawił nowy cyfrowy aparat PV-SD4090 PalmCam. Nośnikiem danych ma być SuperDisk, mający pojemność 120 MB i mogący przechować do 1500 zdjęć. Aparat można podłączyć bezpośrednio do komputera i przesyłać zdjęcia na dysk twardy. Poszczególne ujęcia mogą mieć do 1,3 miliona punktów. Dodatkowo aparat wyposażono w 2,5 calowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Wykorzystujący baterie litowo-jonową PalmCam posiada trzykrotne optyczne i dwukrotne cyfrowe powiększanie obrazu oraz możliwość zapisu dźwięków. W zestawie oprócz samego aparatu znajdziemy jeden nośnik SuperDisk, przewód połączeniowy umożliwiający przeglądanie zdjęć na ekranie telewizora, przewód USB a także pakiet oprogramowania, w tym Adobe PhotoDeluxe Home Edition, oprogramowanie do edycji i obróbki obrazu. Cena SD4090 ma oscylować w granicach 899 dolarów.

www.panasonic.com

***

X-Rite przygotowała dla osób i firm zajmujących się profesjonalną obróbką grafiki urządzenie DTP92. Jest to sprzętowy kalibrator obrazu wyświetlanego przez monitory. Podłączany poprzez złącze USB produkt X-Rite ma za zadanie zminimalizować różnice kolorów pomiędzy wieloma monitorami, a także w jednym egzemplarzu, który ma źle dobrane temperatury barw. Sami wiemy, że ten sam obrazek wyświetlony na własnym a potem na monitorze kolegi może różnić się odcieniami kolorów lub ich nasyceniem. Taka sytuacja jest dla profesjonalnego grafika po prostu koszmarem. Teraz skalibrowanie barw na kilku monitorach będzie o wiele prostsze, ponieważ DTP92 można podłączyć do każdego komputera

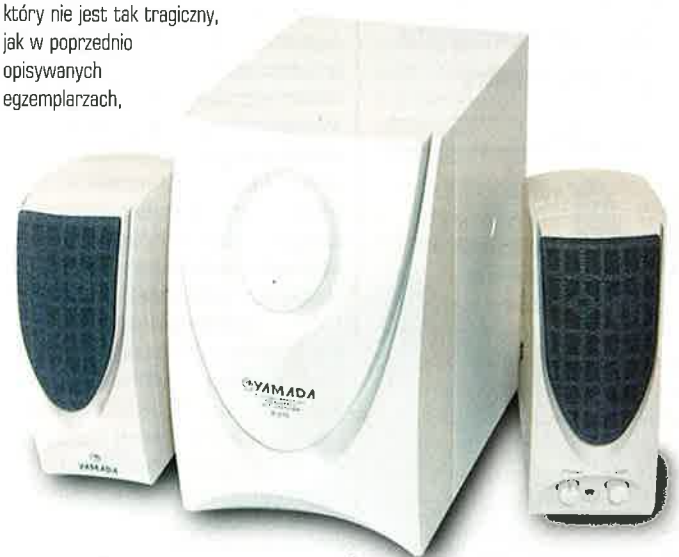
Yamada HA-207 i B-210

Głęboki bas

Każdy z nas zapalonych graczy liczy na niesamowity klimat jaki tworzą gry komputerowe. Niestety w wielu przypadkach zawodzimy się okropnie. Dlaczego zapytacie? Ano dlatego, że dużą część atmosfery budują muzyka i wszelkie odgłosy świata gry, a na większości standardowych zestawów głośnikowych dźwięk jest jakiś taki płaski i nie wywołuje oczekiwanego dreszczyku. Rozwiązaniem części tych problemów jest zamiana aktualnych głośniczków na zestaw z subwooferem.

MIKE-L

Następnymi z serii opisywanych zestawów z modułem niskotonowym są Yamada HA-207 i Yamada B-210. Nie bez przyczyny opisywane będą dwa zestawy na raz. To co według mnie je łączy, to ten sam subwoofer, różniący się w obu przypadkach jedynie inną przednią maskownicą. Odsłuch z obydwu jest identyczny. Różnicami w poszczególnych przypadkach jest wielkość i kształt kolumienek satelitarnych oraz moc zamontowanych w nich wzmacniaczy. Zaskoczyła mnie trochę budowa głośników niskotonowych. Wykonane są one z drewnianych części, solidnie ze sobą połączonych (jest to praktycznie standard w produktach Yamady). W tylnej części znajdziemy otwór, kanał powietrzny, przez który wydostaje się dźwięk. Z przodu nie ma żadnych otworów, sprawdziłem to zdejmując przednie panele. Może to się wydać trochę dziwne, ale proszę się nie martwić o jakość dźwięku ponieważ basowe brzmienie nie ma struktury kierunkowej, dlatego jakbyśmy nie postawili subwoofera, będzie on spełniał swoje zadanie. Oczywiście nie należy przysuwać go do ściany, gdyż przy słuchaniu głośnej muzyki głośnik basowy przemieszcza duże ilości powietrza, które musi gdzieś uchodzić (pamiętamy oczywiście, że kanał powietrzny znajduje się z tyłu kolumny). Wzmacniacze oraz wszystkie włączniki i pokrętła znajdują się w prawej satelicie. W modelu B-210 wyłącznik umieszczono z tyłu, pomiędzy przewodami. Typ HA-207 ma na stałe wbudowaną obsługę efektu 3D, który nie jest tak tragiczny, jak w poprzednio opisywanych egzemplarzach,



ale też nie powala. Muszę przyznać, że ogólny odsłuch zestawów wypadł w miarę pozytywnie, chociaż niestety poziom odtwarzania sopranów zatrzymuje się na poziomie około 17 KHz w obydwu przypadkach. Ciekawy efekt 3D oferuje zestaw HA-207. Nie jest to głębokie brzmienie przestrzenne, a jedynie rozszerzenie sygnału stereo. Przy odtwarzaniu muzyki daje to przyjemny efekt ściany dźwięku, lecz podczas grania w gry pozycjonujące odgłosy w przestrzeni, oczywiście tylko prawo lub lewo, efekty nie są rewelacyjne. Model B-210 nie ma takich problemów, ponieważ producent nie przewidział w nim obsługi dźwięku 3D. Tak HA-207 jak i B-210, po podkręceniu potencjometru głośności prawie do maximum (jakieś 85-90%), zaczynają nieprzyjemnie trzeszczeć oraz wydawać inne mało przyjemne dla ucha odgłosy. Proszę się jednak tym nie zrażać, gdyż rozkręcenie ich do około 70% daje już wystarczającą moc, by szklanki zaczęły drżeć na półkach, a rodzicom czy też współlokatorom włos zjeżył się na głowie. Pomimo niezbyt wysokiej skali odtwarzania wysokich tonów, zestawy te można polecić z czystym sumieniem wszystkim graczom i melomanom używającym komputera jako odtwarzacza muzyki z płyt CD, plików MP3 czy innych mediów. Czysty i głęboki dźwięk subwoofera, potrafiącego wprawić w wibracje podłogę i biurko, pozwoli odczuć dreszczyk emocji oraz klimat jakiego spodziewamy się po odgłosach i muzyce z gier. ■

INFO CD-ACTION

Yamada HA-207
Yamada B-210

Plusy:
- Głęboki i czysty bas
- Ciekawe brzmienie zestawu HA-207

Minusy:
- Odtwarzanie do 17000Hz

Dostarczył:
PROABIT Sp. z o.o. 00-843 Warszawa, ul. Pańska 97, tel. (0-22) 654-76-65, fax 654-76-74

Internet:
www.proabit.com.pl
www.yamada.co.jp

Cena:
ha-207: 180 zł, b-210: 170 zł

Asus P3B-1394

Pogromca USB

Asus jest jedną z firm, których rozwiązania techniczne wyznaczają tendencje w projektowaniu systemów komputerowych. Szczególnie daje się to zauważyć w przypadku płyt głównych.

MIKE-L

Są one, bowiem pomostem pomiędzy wszystkimi komponentami komputera, dlatego najczęściej to właśnie one bywają przyczyną nie najlepszych parametrów systemu. Asus zaskoczył nas tym razem wprowadzeniem do swojej oferty produktu oznaczonego symbolem P3B-1394. Bardziej doświadczeni skojarzyli nazwę z nowoczesnym standardem przesyłania danych, który z powodzeniem może konkurować z popularnym USB. IEEE-1394 było pomijane, ze względu na znikomą dostępność urządzeń, korzystających z jego olbrzymiej przepustowości dochodzącej do 400 megabitów na sekundę. Aktualnie coraz więcej nowoczesnych produktów jest w stanie skorzystać z dobrodziejstw tego interfejsu, są to między innymi cyfrowe kamery, kamkordery DV, skanery i drukarki. Asus P3B-1394 zbudowana jest w formacie miniATX, co oznacza, że kosztem zmniejszenia gabarytów płyty otrzymujemy tylko jedno złącze AGP i trzy PCI. Wyposażona w Slot1 płyta obsługuje procesory z rodziny Intel Pentium II, III i Celeron. Opcjonalnie montowana jest także karta muzyczna wykorzystująca kość Aureal Vortex 2 zgodną ze standardem A3D 2.0. Oczywiście nie zabrakło czujników kontrolujących pracę poszczególnych podzespołów.

Producent dołączył na krążku CD bogaty zestaw oprogramowania. Znajdziemy tu oczywiście wszystkie potrzebne sterowniki, a także aplikacje służące do obsługi monitorów kontrolnych systemu, jak również Ulead Video Studio 3,0 SE DV, które pozwala na zgrywanie i obróbkę obrazów pobieranych z cyfrowych urządzeń podłączanych poprzez IEEE-1394.

Asus P3B-1394 jest rozwiązaniem, które możemy polecić użytkownikom posiadającym lub zamierzającym nabyć kamerę cyfrową lub kamkorder DV, gdyż na razie tylko ich posiadacze docenią ultra-szybkie złącze IEEE-1394. ■

INFO PC-ACTION

Asus P3B-1394

Dane techniczne:
chipset: Intel BX złącza AGP/PCI/ISA: 1/3/0
magistrala FSB: 66 - 133 MHz
mnożnik: 2x - 7x

Plusy:
- wbudowany interfejs IEEE-1394
- duża wydajność i stabilność

Minusy:
- wysoka cena

Producent:
Asus

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25, fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.asus.com.tw

Cena:
1130 zł

Nowości sprzętowe

wyposażonego w złącze USB i posiadającego zainstalowany system operacyjny obsługujący ten standard. Produkt X-Rite kompatybilny jest z takimi standardami jak ICC, Apple ColorSync oraz Windows ICM. Jednym z ciekawszych zastosowań kalibratora jest synchronizacja kolorów pomiędzy monitorem a kolorową drukarką. Pozwala to uzyskiwać na wydrukach dokładnie takich odcieni barw jakie są widoczne na monitorze. Jest to ciekawe rozwiązanie dla osób przedstawiających wyniki swojej pracy tak na ekranie monitora jak i na papierze.

www.xrite.com

***

Znana z produkcji ciekawych rozwiązań technicznych wykorzystujących zalety złącza USB firma Nogatech wyprodukowała niewielką kamerę USB Micro Cam. To rzeczywiście małe urządzenie dzięki technologii kompresji oraz odpowiedniemu oprogramowaniu pozwala przechwytywać do 30 klatek na sekundę w rozdzielczości CIF, czyli 352x288 punktów. Wystarcza to na przykład do przesłania poprzez sieć płynnego ruchu rozmówcy do wszystkich osób uczestniczących w wideokonferencji, a nie tak jak w przypadku wielu konkurencyjnych rozwiązań kilku klatek obrazu w ciągu sekundy. Można także zapisywać pojedyncze klatki, dzięki czemu użycie Nogatech Micro Cam jako cyfrowego aparatu staje się jak najbardziej możliwe.

www.nogatech.com

SERWIS | PC SERWIS | Poniedziałek-piątek 11.00 - 18.00 | Zawsze aktualną ofertę znajdziesz: Telewizja Polska Program II Telegazeta strona 451 podstrony 1,2,3 | Wszystkie ceny bez podatku VAT ważne w dniu 01.10.1999r,mogą ulec zmianie bez powiadomienia.

KOMPUTERY PC

BESTSELLER MIDI - 2199 zł
PROCESOR: Intel Celeron 400 128kB cache,
PŁYTA GŁ.: BXCel 100Mhz(P3,Celeron 800Mhz),
PAMIĘĆ: 64MB SDRAM 100Mhz,
S.DYSKÓW: 3.5" Samsung 1.44MB,
GRAFIKA: RIVA TNT2 Vanta 32MB AGPx4,
DYSK TW.: Samsung 6.4GB Udma,
CD-ROM: 48x max,
DŹWIĘK: SoundPro 64voice 3D PCI,
MODEM: 56k PCI Softmodem,
OBUDOWA: Mini tower AT,
PROGRAMY: PC Cilin - program antywirusowy, Corel WordPerfect Suite - pakiet biurowy, SuperVoice-obsługa modemu,faksu,automat zgłosz
Komplet sterowników do wszystkich urządzeń.

BESTSELLER MAXI - 3999zł
PROCESOR: Intel Pentium III 450,
PŁYTA GŁ.: IntelBX133Mhz(P3,Celeron 800Mhz)
PAMIĘĆ: 64MB SDRAM 100Mhz
S.DYSKÓW: 3.5" Samsung 1.44MB,
GRAFIKA: VooDoo3 2000 16MB AGPx2,
DYSK TW.: Samsung 12.9GB Udma
DVD-ROM: Hitachi GD2500 6x/24x,
DŹWIĘK: SoundBlaster Live Player 1024,
OBUDOWA: Midi tower ATX,
PROGRAMY: Odtwarzacz do filmów WinDVD, Film DVD Microcosmos, Creative LiveWare 2.0, komplet sterowników do wszystkich urządzeń

Także dowolne inne konfiguracje, 2 lata gwarancji na jednostkę centralną
MOŻLIWOŚĆ DOSTAWY DO KLIENTA
Firma SERWISCO - 80zł,czas 2 dni robocze

AKCESORIA DO JEDNOSTKI CENTRALNEJ
KLAWIATURY CHICONY
standartowa - 24zł, multimedialna - 39zł
internetowa - 49zł, ergonomiczna - 65zł
MYSZKI A4TECH
WinAuto NWW-5 - 18zł, WinEasy WWW-5 - 31zł
WinBest WWW-11 - 43zł, USB WWU-5 - 43zł
GŁOŚNIKI SAMSUNG
SMS100D 60W - 49zł, SMS8320 100W - 119zł
SMS6100 Woofer - 162zł, SMS5100 woofer - 186zł
AKCESORIA
Podkładka pod mysz - 3zł
Kieszeń na dysk twardy RH06A - 33zł
Listwa zasilająca Acar/Lestar - 30zł

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA TAKŻE NA RATY CAŁY KRAJ !!!

MONITORY cyfrowe:
Marvin Multiscan15" 0.27 płamka OSD - 580zł
LG 520 Si 15" - 590zł
LG 575N OSD 15" - 645zł
LG 775N OSD 17" - 989zł
LG 795FT Flatron OSD 17" - 1599zł
LG 910SC OSD 19" - 1939zł
Samsung 550s 15" - 579zł
Samsung 550b OSD 15" - 660zł
Samsung 750s OSD 17" - 1029zł
Samsung 750bt OSD 17" - 1289zł
Samsung 700IFT OSD 17" - 2085zł
Samsung 900p 19" - 2129zł
TAKŻE MONITORY:Hitachi ,Philips,Sony,Panasonic

DRUKARKI ATRAMENTOWE KOLOROWE:
EPSON Stylus Color 440 - 485zł
EPSON Stylus Color 640 - 589zł
EPSON Stylus Color 740,850,900,1520 - ☎
Hewlett Packard DJ 610C(promocja) - 365zł
Hewlett Packard DJ 710C - 559zł
Hewlett Packard DJ 815C,880,895,1120 - ☎
Hewlett Packard LJ 1100A laserowa mono+ skaner+ksero+programy - 1999zł
TAKŻE DRUKARKI: Lexmark, Canon i OKI

KARTY GRAFIKI AGP :
Matrox Millenium G200 8MB - 279zł
Matrox Millenium G400 16MB SGRAM - 519zł
Matrox Millenium G400 32MB SGRAM - 719zł
Matrox Millenium G400 32MB Dual Head - 879zł
Diamond Viper V770 Riva TNT2 32MB - 629zł
Diamond Viper V770Ultra Riva Ultra 32MB - 875zł
STB VooDoo III 2000 8MB (Velocity100) - 220zł
STB VooDoo III 2000 16MB - 380zł
STB VooDoo III 3000 16MB - 480zł
Creative S3 Savage4 Pro32MB - 319zł
Creative Riva TNT2 M64 16MB - 345zł
Creative Riva TNT2 Ultra 32MB - 775zł
A-Max S3 Savage 3D 8MB TV out AGP - 163zł
A-Max S3 Savage4 Pro 32MB AGP - 249zł
A-Max Riva TNT 16MB AGP - 259zł
A-Max Riva TNT2 Vanta 32MB AGP - 389zł
TAKŻE KARTY: Asus i ATI

NAPĘDY CD-ROM, DVD-ROM:
CD-ROM Delta 40x - 156zł
CD-ROM Samsung 48x - 189zł
DVD-ROM SamsungSD-606B 6/24 - 329zł
DVD-ROM Hitachi GD2500 BX 6/24 - 339zł
DVD-ROM LG-8080B 8/32 - 379zł
DVD-ROM Creative 6x+karta dekoderaDxr3 - 850zł

PAMIĘCI RAM
Aktualne ceny na telefon

TUNERY TELEWIZYJNE PCI :
Zoltrix TV Max (teletext) - 180zł
Life View Phone (teletext,pilot) - 245zł
Aver Phone TV98 - 359zł

KARTY DŹWIĘKOWE:
Forte Media 64voice PCI - 39zł
Sound Blaster PCI 128 - 91zł
Sound Blaster Live! Player 1024OEM - 255zł
Sound Blaster Live! Player 1024 BOX - 329zł

TWARDE DYSKI:
Samsung 4.3GB UDMA - 379zł
Samsung 6.4GB UDMA - 415zł
Samsung 8.4GB UDMA - 485zł
Samsung 12.9GB UDMA 66 - 525zł
Samsungt 20GB UDMA 66 - 849zł
TAKŻE DYSKI: Seagate,Quantum,IBM,Fujitsu

NAGRYWARKI CD-RW:
Philips PCA460B 4x4x16 - 859zł
Samsung SW206B 6x4x24 - 849zł
Creative CD-RW Blaster6x4x24+CD-Studio - 989zł
TAKŻE NAGRYWARKI: Yamaha,HP,LG
Nośnik CD-R Maxwell 650MB 10szt. - 48zł
Nośnik CD-RW Samsung 650MB 10szt. - 135zł

PŁYTY GŁÓWNE
A-Trend ATC-5220 VIA MVP3 socket7 ATX - 286zł
A-Trend ATC-6240 Intel BX slot1 ATX - 439zł
A-Trend ATC-6241 Intel BX slot1+sound ATX - 425zł
A-Trend ATC7460 Intel 810 socket370 ATX - 439zł
ZIDA TX-100 VIA VPX100 socket7 AT - 189zł
ZIDA BX-98CT VIA Apollo s370 AT+sound - 269zł
ZIDA BX-98ATX VIA Apollo slot1 ATX - 249zł
ASUS P3B-F Intel BX ATX - 589zł
TAKŻE PŁYTY: Shuttle,PC-Chips,Soyo,Lucky Star

PROCESORY:
Intel Celeron 400 128kB cache - 275zł
Intel Celeron 433 128kB cache - 355zł
Intel Celeron 466 128kB cache - 450zł
Intel Pentium III 450 - 879zł
Intel Pentium III 500 - 1070zł
Intel Pentium III 550,600,533B,600B - ☎
AMD K6-2 400 3DNow - 219zł
AMD K6-2 450 3DNow - 269zł
AMD K6-3 400 3DNow 256kB cache - 490zł
AMD K6-3 450 3DNow 256kB cache - 666zł

FAX - MODEMY
Zoltrix Cobra 56k PCI - 99zł
Zoltrix Spirit 56k PCI - 132zł
Zoltrix 56k zewnętrzny - 269zł

DZWOŃ PO AKTUALNE CENY !!!

UWAGA!! Od dnia 01.10.1999r. firma PC Serwis zmienia swoją siedzibę oraz stacjonarny numer telefonu. Przepraszamy za utrudnienia

NOWY ADRES :
Ul.Karabeli 2a 01-313 Warszawa
Tel. 0-22 665 14 04, 0-604 876 312

ZASADY SPRZEDAŻY
Oferowane przez naszą firmę artykuły można zamówić telefonicznie lub listownie i odebrać w siedzibie firmy lub mogą zostać dostarczone do klienta w ciągu 7 dni roboczych przesyłką zwykłą (koszt 10 zł) lub 2 dni roboczych przesyłką ekspresową(koszt 30 zł) Płatności dokonuje się przy odbiorze przesyłki.

SPRZEDAŻ RATALNA
Kredytobiorca powinien przedstawić dwa dokumenty tożsamości: dowód osobisty oraz drugi dokument poświadczający tożsamość wydany przez instytucję państwową zawierający zdjęcie oraz numer, np.paszport, legitymacja ubezp.,prawo jazdy itp. oraz:
- zaświadczenie o średnim dochodzie z ostatnich trzech miesięcy z zakładu pracy (dla osób zatrudnionych na stałe na podstawie umowy o pracę),
- decyzja o przyznaniu renty lub emerytury oraz trzy ostatnie odcinki świadczeń (dla emerytów i rencistów), oraz kserokopie tych dokumentów.
- conajmniej 5% wartości zamawianego sprzętu.

Jeżeli kredytobiorca jest zameldowany poza terenem dawnego województwa warszawskiego zawarcie umowy kredytowej musi odbyć się w miejscu zameldowania kredytobiorcy (koszt 100zł). Wizytę naszego przedstawiciela można zamówić telefonicznie, podając przy tym wszystkie dane do umowy kredytowej. Sprzęt zostanie dostarczony przez firmę kurierską Spedpol w czasie 5 dni roboczych od daty umowy.

ROCZNE OPROCENTOWANIE KREDYTU:
16,5% dla kredytów do 12 miesięcy, (stałe)
18,5% dla kredytów do 24 miesięcy,(zmienne)
Opłata manipulacyjna - 8% wartości kredytu
MINIMALNY KREDYT: 2000 zł +VAT

PROMOCJE !!!
AMD K6-2 400+płyta główna ZIDA TX100AT - 420zł
idealny zestaw do zmodernizowania komputera
A-Trend VooDoo II 8MB PCI - 199zł
akcelerator,który uzupełni twoją starą kartę graficzną o zaawansowane funkcje grafiki 3D, niezastąpiony przy braku złącza AGP na płycie głównej

GWARANCJE
Zestawy komputerowe - jednostka centralna 2 lata, pozostałe elementy zestawu oraz CD-ROM - 1 rok, monitory Samsung - 3 lata, pozostałe monitory 2 lata, dyski twarde - 2 lata, pamięci DIMM 2 lata, SIMM 1 rok, płyty główne - 2 lata, pozostałe elementy 1 rok

Metoda kompresji MPEG Layer3 powszechnie znana jako MP3 zrobiła niewyobrażalną karierę. Jest to obecnie najpopularniejszy i najbardziej wspierany przez producentów sprzętu i oprogramowania format audio wykorzystywany do przechowywania i transmisji w internecie utworów muzycznych. Na płycie znajdziecie całą gamę narzędzi przeznaczonych do obsługi tego standardu - m.in. rippery, playery, encodery oraz najnowszy WinAmp w wersji PL. Dodatkowo umieściliśmy sporą kolekcję nagrań i kilka artykułów poświęconych "em-pe-trójkom".

25 zł
KOD: CD-001

Jedyna i pierwsza w swoim rodzaju "biblia" dla prawdziwych maniaków gier. Setki tipsów, solucji do najpopularniejszych gier (naturalnie po polsku), edytorów, tips-machine, save-game'ów, trainerów, patchy, Drivery, mnóstwo programów narzędziowych, kursy obsługi tychże narzędzi i "poradnik hackera". A na deser dodatki do serii FIFA, Rainbow Six i innych gier, użyki dla posiadaczy rozmaitych akceleratorów, magazyn dyskowy dla graczy... Z "tipsomaniakiem" możesz tylko wygrać!!!

25 zł
KOD: CD-002

Multimedialny program do nauki matematyki. Jako jedyny zawiera aktualny program nauczania dla szkół podstawowych i gimnazjum zgodny z zaleceniami Ministerstwa Edukacji Narodowej. W programie znajdziesz ponad 1500 zagadnień i definicji, 17 prezentacji multimedialnych, 5500 zadań, testy sprawdzające. Matematyk rozwiązuje zadania domowe, rysuje wykresy funkcji oraz konstruuje dowolne figury geometryczne.
Pamiętaj, cena aktualna tylko do końca września!!!

59 zł
KOD: CD-003

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Unreal. Na płycie znalazły się między innymi nowe poziomy (single/multiplayer), edytory, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety, stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z Epic MegaGames. Obowiązkowe dla każdego fana tej gry.

25 zł
KOD: CD-004

Internet jest najbardziej zaawansowanym sposobem przekazywania informacji i komunikacji międzyludzkiej. Dzięki usługom oferowanym w sieci możesz np. zdobywać wiedzę, dokonywać zakupów, prowadzić pogawędki z ludźmi na całym świecie, poszukiwać interesującego oprogramowania. Praca z internetem wymaga użycia odpowiednich narzędzi. Na naszej płycie CD zgromadziliśmy wszystko, co konieczne i pomocne aby korzystać z najpopularniejszych internetowych serwisów - WWW, FTP, IRC, E-mail.

25 zł
KOD: CD-005

Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli tzw. "wolnego", "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy z tzw. "sceny komputerowej": Jacek "Falcon" Dziwa, Konrad "Key G" Gmurek i Adam "Scorpik" Skorupa.

20 zł
KOD: CD-006

25 zł
KOD: CZAPKA

10 zł
KOD: GP-001

Podkładka firmowa pod mysz

8 zł
KOD: UP-002

Aby zamówić dowolny z prezentowanych produktów, wpisz na przekazie (w rubryce kod produktu) jego oznaczenie kodowe.

Jeżeli zamówisz dwie płyty (za wyjątkiem Lightflow) otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet "Lightflow"!

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ....STYCZEŃ..... / 2000

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

Prenumerata Mikołajkowa

- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ paczka z prezentami 50,00zł

.....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

imię i nazwisko (czytelnie)

pieczątka firmy

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ....STYCZEŃ..... / 2000

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

Prenumerata Mikołajkowa

- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ paczka z prezentami 50,00zł

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ....STYCZEŃ..... / 2000

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

Prenumerata Mikołajkowa

- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ paczka z prezentami 50,00zł

.....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca ....STYCZEŃ..... / 2000

- ☐ trzy numery 33,00zł
- ☐ sześć numerów 63,00zł
- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ numery archiwalne .....
- ☐ **Kod produktu** .....

.....

.....

Prenumerata Mikołajkowa

- ☐ dwanaście numerów 120,00zł
- ☐ paczka z prezentami 50,00zł

.....

podpis zamawiającego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN: .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

OSTATNIA SZANSA NA TANIĄ PRENUMERATĘ CD-Action

1. **10 zł** na miesiąc w prenumeracie rocznej
2. **10,50 zł** w prenumeracie na 6 miesięcy
3. **11 zł** w prenumeracie na 3 miesiące

Jak zamawiamy prenumeratę?

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od STYCZNIA opłacamy najpóźniej do 15-tego LISTOPADA, decyduje data stempla pocztowego.
Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.
2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.
3. NIE PRZYJMUJEMY ZAMÓWIEŃ INNYCH NIŻ NA PRZEKAZACH.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
• Cena archiwaliów 12 zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

Oszczędzaj kasę - prenumeruj CDA!

Prenumerata Mikołajkowa!

Specjalna cena + paczka z prezentami.

Jeśli zamówisz już dziś, pierwszy numer i paczkę otrzymasz w okolicach Świąt Bożego Narodzenia lub Nowego (2000!!!) Roku.

Cena prenumeraty rocznej **120 zł!** Za paczkę jednak musisz zapłacić sam.
Co znajdziesz w paczce:

1. **podkładkę pod mysz CD-Action**
2. **płytę audio**
3. **długopis CD-Action**
4. **czapeczkę z wyszytym logo CD-Action**
5. **koszulkę CD-Action**

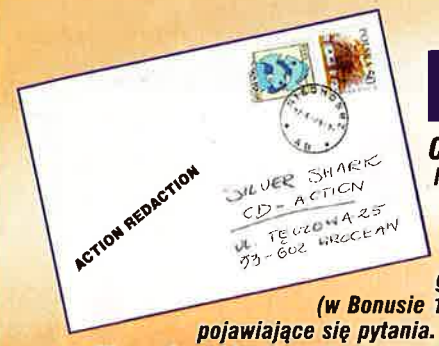
Cena paczki: 50 zł.

Jeżeli jednak nie chcesz wyręczać Mikołaja, możesz jeszcze zamówić prenumeratę na starych zasadach.

Wtedy:

roczna prenumerata kosztuje.....	**120 zł**	**(12 egzemplarzy)**
półroczna.....	**63 zł**	**(6 egzemplarzy)**
kwartalna.....	**33 zł**	**(3 egzemplarze)**

Ostatnia szansa zamówienia prenumeraty po starej cenie!



LISTY, czyli ACTION REDACTION

Cze!

Nie ma co bawić się we wstępy - chandra gryzie nas na całego, znów dni są krótsze (ale za to noce dłuższe, co ma swoje pewne zalety), a letnia opalenizna blaknie z minuty na minutę. Szczęściem Wasze listy trzymają nas przy życiu, bo i pośmiać się można, i wzruszyć, i wkurzyć, a to ponoć robi dobrze na krążenie. Zobaczcie zresztą sami. No i tradycyjnie zapraszamy na piątkowe sesje IRCowe, na kanale #cdaction, w godz. 14-16, gdzie możecie sobie z nami pogadać na żywo. (MADZ - doczekałeś się! Greets! :)). Aha, na CD (w Bonusie 1) macie uaktualnioną i poprawioną wersję naszego FAQ - czyli odpowiedzi na najczęściej (lub często) pojawiające się pytania. Radzimy poczytać przed napisaniem listu - może się okazać, że tam są już odpowiedzi na większość Waszych problemów...

Myśl miesiąca: ***Bądź uroczy dla swoich wrogów - nic ich bardziej nie złości. (c) Carl Orff.***

Wkurzające listy?

(...)Wkurzające są listy typu "Czemu DN3D dostał tylko 9/10" albo "Kiedy będzie demo XXX". DN3D dostał tyle, bo ten, kto go opisywał, uważał, że tyle mu się należy. Chyba po to pozwala się redaktorowi ocenić grę, żeby to zrobił. [Otóż to - redakcja]. ***Oczywiście, że gdyby Unreal dostał 3/10, to byłaby przesada, ale gdyby dostał 8/10, nic by się nie stało (bo co by się miało stać;)). Nie można przecież robić tak : "Daj jaką chcesz ocenę, byle była to 7/10 ew. 8/10". A demo XXX będzie kiedy... będzie. Przecież redakcji też zależy, by dawać jak najświeższe dema. Ja sam czekam na DN Forever (już od forever;)) i wiem, że jak tylko się pojawi (w Internecie, gdziekolwiek), to zostanie zamieszczone na CD.***

Wieś-Man (bez skojarzeń) from Bydgoszcz

Miejmy nadzieję że - dzięki m.in. naszemu FAQ2 na CD 07/99 i FAQ 2.1 w tym numerze (poszerzona wersja!) - listów tego typu będzie mniej. Bo żeby w ogóle nie było - cudów nie ma, i tak co miesiąc z setka listów ogranicza się do "błagam Was, dajcie...; kiedy będzie demo; czemu tylko 9/10?" itd. Niektórzy widać czytają, ale nie kumają albo myślą, że te uwagi są do wszystkich oprócz nich...

Salve!

(Qrde, gdzie ta kartka z przemową powitalną??? Trudno, improwizuję). Wiem dobrze, że jesteście zdziercami, oszustami i w ogóle XXX jest od Was lepsze, tańsze, ładniejsze i w ogóle. Tylko niech mi ktoś poda nazwę XXX i gdzie je mogę kupić. (...) Zgadnijcie, co czytam, jak dostanę nowy CD-Action na początku? TAAAk, zgadliście: AR, a zaraz potem Na Luzie. (...) Czytając AR czuje się dowartościowany, bo widzę, że są ludzie bardziej chorzy niż ja (to Wy :-)) i głupsi nawet ode mnie (to niektórzy z piszących do Was). A myślałem, że to niemożliwe. (...) Czemu zrezygnowaliście z czarnych kompaktów i już ich nie będzie? (patrz: odpowiedź na list "Wątpliwości"). Moglibyście jeszcze raz na jakiś czas dać Mroczną Stronę CDA.

Kto wie, może zatem będą... takiemu argumentowi trudno się oprzeć.

Co do Sceny: nie interesuję się nią, ani mnie grzeje, ani ziębi, ale zaciekawiła mnie dyskusja o traktowaniu newbiesów. Zwłaszcza zafascynował mnie text jakiegoś gościa, co to gadał, że lepiej jak było mało osób na party i w ogóle (...) Pewnie, że lepiej było. Jak przyszło 10 osób, to najgorszy był dziesiąty, jak przyjdzie 1000, to żeby być setnym, trzeba być lepszym od 900 innych. A żeby być lepszym, trzeba się nameczyć...

Exactly!!! Coś w tym jest, oj jest...

Co do listu "Zdemaskowani", też z ostatniego numeru, co ten Burak **** [powiedzmy, że "soli" :) - red.]. ***Ja widziałem tylko zdjęcia, bo dla mnie droga za daleka, ale ta laska jest tysiąc razy lepsza od tej baloniastej idiotki pląsrującej groby!!! Boże, przez niektóre ze zdjęć nie mogłem przez dłuższy czas się pokazywać publicznie! Z dwoma kumplami chcieliśmy założyć jej fanklub, ale pomysł został zarzucony z powodu braków funduszy na pivo i wyjazd do Waszego pięknego miasta (w celu wykonania sesji zdjęciowej naszej idolki).***

Zdradzimy jeszcze, że nasza Lara m.in. uczy angielskiego w jednym z wrocławskich liceów... Czasem warto chodzić do szkoły, nie?

Cały czas gadacie o waleniu gumowymi kurczakami. Nie pamiętam dokładnie, ale w jednym odcinku latającego cyrku M.P. (niech żyje!!!) łaził zakuty w zbroję gostek i walił ludzi kurczakiem po głowach (nie wiem, czy gumowym). Czy chodzi Wam właśnie o montypythonowego (niech żyje!!!) kurczaka?

Ciepło ciepło... Hail the king! Pytony rulezują!

List "Ankieta", też numer 8/99: racja, że gostek, który chciał, żeby mu skopiować akcelerator na dyskietkę, był ciężko myślący. Przecież akcelerator się nie zmieści na dyskietce!!!! Potrzeba 2 CD (sprawdziłem:-)).

Earendil the Mage alias Rafał Szydlik

Albo 1 CD, ale dwustronny :). Ale na tych dyskietkach formatu A-4 i z korbką lewoskrętną też się jakoś mieści, sprawdzaliśmy. Trzeba mieć tylko stację dysków wywróconą na lewą stronę i sześć palców u środkowej ręki.

Pytania

Dlaczego urodziny zrobiliście tylko we Wrocławiu. Przecież nie każdy tam może pojechać, a chyba każdy chciałby z wami świętować, no nie?

No cóż; mieszkamy we Wrocławiu, a organizacja takiej imprezy to naprawdę masa czasu i - także - kasy; po prostu nie dalibyśmy rady. My mamy robić gazetę, a nie coś w stylu "Objazdowe urodziny CDA" przez najbliższe pół roku, nie?

Dajcie w bonusie emulatory i gry (romy) do automatów. Skoro są w Internecie to chyba są legalne, nie? Mam nadzieję, że nie widzicie żadnych przeszkód.

Hrechorowicz

Che che, w Internecie jest MNÓSTWO rzeczy, które są "legalne inaczej"... A propos widzenia - wiecie co powiedział niewidomy dżokej, gdy zaproponowano mu udział w zawodach jeździeckich? "Nie widzę przeszkód" :). My jednak je widzimy...

O wielu rzeczach

Bardzo dobry pomysł z wycinanymi wkładkami do Waszych pełnych wersji gierek (...) Dlaczego nie było do WACKÓW? Róbcie to regularnie np. w numerze z DIE HARD T. zamieszczajcie również okładkę z tejże gry. Wtedy świat stanie się prostszy...

Wcześniej czy później zamieścimy okładki do każdej pełnej wersji naszej gry, więc spoko.

Czego ludzie czepiają się spisu treści? Jest bardzo ładny. Zresztą, ja i tak go nie czytam, bo CDA studiuję "od deski do deski" (z wyłączeniem spisu), a nie wybieram sobie to i owo. (...) Mam propozycję co do wystawiania ocen (temat ostatnio nabrzmiały). W niektórych grach strategicznych (np. Polanie) jednostka ma pewien pasek (wskaźnik) energii. Może i gry mogłyby takowy dostawać? Zróbcie pionowy pasek z poziomą kreską. Raz zielony, raz żółty, jako ostrzegawczy - czerwony. Wiem, że jest to może trochę podobne do procentów, ale jak można ocenić na trójcenty-metrowym takim pasku, czy dana gra otrzymała 78, czy 79%? Ostatecznie mogą być znaczki np. zielona, żółta czy czerwona piłeczka. Oznaczenia 5/10 już mi się (jak i wielu czytelnikom) przejadły.

Sprawa do przemyślenia... Ale taka ocena będzie mniej czytelna niż np. 5 czy 7/10. Zaraz będą pytania - "no dobra, ale czy taka żółtozielona gra jest lepsza/gorsza od tej, która kiedyś miała 7/10?".

Może dyskobol powinien zapuścić brodę? Przecież się starzeje! ;)

Widziałeś kiedyś 3-latka z brodą? Ew. założymy mu majtki, bo nie wypada by nadal biegał na golasa.

Kto Mr Jediemu podbił oko w reklamie w ACTION PLUSie? Ale paskudna śliwa (i nie tylko ona!). Niech no ja tego łotra co to zrobił dopadnę, to mu... dam nagrodę! ;))

No to ślij ją na moje konto. :)

Sami widzicie, że powyższe "szydzenie" z człowieka, w tym przypadku z Jedi'ego (CZŁOWIEKA??? Temat do przemyślenia - znów przyjazny żarcik ;)), jest jak widać żartobliwe i nie obrażające (lubię Jedi'ego - w zdrowym sensie oczywiście!). Ostatnio na łamach CDA pojawiają się listy, abyście nikogo nie obrażali. (...) Przecież doskonale widać, co jest chamskie i obrażające (czyli obelgi na CDA, nad którym redaktorzy się wyśmiewają, bo są inteligentnymi ludźmi - bo nikt głupi nie kwestionuje swojego IQ), a co jest śmiesznymi pogaduszkami, które mają tylko poprawić humor. Inteligentny człowiek doskonale potrafi rozpoznać z kontekstu zdania, co jest jakim tonem napisane, a jeśli kogoś rodzice genetycznie nie obdarzyli wysokim IQ, to niech się nie odzywa (nawet nie musi kupować CDA - pismo dla inteligentnych) i nic nie robi, tylko gra w jakieś strzelanki! (...) Mam kumpla - początkującego komputerowca, co ma marsjański sprzęcior. Chwali się, jaki to on jest dobry w te wszystkie nowe nawalanki. Pokazałem mu Dune 2 (klasyka klasyk!), a on zaśmiał się wniebogłosy i stwierdził, że gorszej grafiki nie widział. Ci "komputerowcy" są zupełnie inni. Oni nie rozumieją piękna gry. Programu nie zdobi grafika czy muzyka, lecz klimat, grywalność i ta fajowość, której najnowsze gry mają tylko śladowe ilości, albo nie mają w ogóle. Sam mam PII 300-etkę, ale często gram w stare gry i programuję w Pascalu (swoją drogą - dajcie kącik programisty). Czy to jest złe? Ci "nowi" uważają, że tak. A "starzy" - pewnie w 100% mnie popierają.

Kącik programisty całkiem - wkrótce - prawdopodobny. Jak sam widzisz teraz jest na to miejsce na łamach...

Jeśli niektórych czytelników tak drażni "wysoka" cena CDA, to niech wykupią prenumeratę. Naprawdę, fajna rzecz! Chodzę teraz po mieście i szpanuję moją nową czapeczką z Waszym nadrukiem. (...) Kiedyś, za siedmioma..., pamiętnego czasu, jak kompakty CDA były jeszcze czarne, żył w krainie CDA czarnoksiężnik, dokładający fajne ścieżki audio na CD. A teraz? Moglibyście coś takiego jeszcze robić. Przecież ten Wasz kompakt z demami nigdy nie przekracza 70 min, co za tym idzie - można min. 4 minuty wrzucić fajnej muzyki. Przecież mogą ją tworzyć czytelnicy, którzy znają się na muzyce. Może konkursik na ten temat?

Planujemy coś w tym stylu. Cierpliwości...

W jednym z ostatnich numerów (chyba ten z Larą) w Bonusie była gra Mario (fajna!) i Zgadnij. Uruchomiłem tą ostatnią i... wgniotło mnie w fotel! "Autor" tak się podpisał: [wycięliśmy namiary - ostatni raz... - red.]. ***Znam doskonale ten program! Jest on zamieszczony w książce do nauki Pascala. Oto jej nazwa: Leszek Buczkowski "Programowanie w Turbo Pascalu 7.0". Program ten znajduje się w dziale JAK NAPISAĆ PROSTĄ GRĘ? Tak więc tej gry nie napisał MARCIN J., tylko LESZEK B. który ją wydał także na dyskietce, zaznaczył, że produkt jest zastrzeżony! Nie dość, że pseudo autor popełnił***

czyn piracki i plagiacki, to jeszcze naruszył prawa autorskie na wysoką skalę!!!

Krzysztof Fornalski, Ostrowiec Świętokrzyski

O, nieładnie, proszę "autora". Lojalnie ostrzegamy, że w podobnych sytuacjach będziemy odtąd informować autora (prawdziwego!) o naruszeniu jego praw i podawać mu namiary plagiatora. Ludzie - czy wy myślicie, że takie zagrywki ujdą Wam bezkarnie??? Wśród dziesiątków tysięcy czytelników zawsze się znajdzie ktoś, kto zdemaskuje plagiat... i potem z tego mogą wyniknąć DUŻE problemy dla "kradzieja". Przemyślcie to zanim sięgniecie po cudzą pracę!

Propozycje i sugestie

Kupuję was od 11\97 i obserwuję zmiany w CD-A. Coś mi się wydaje, że Smuggler i Mr Jedi [chwała po wsze czasy tobie Mr Jedi] to TA SAMA OSOBA i że Czarny Iwan to nie Czarny Iwan. Dlaczego? Bo: Czarnemu Iwanowi zanikł humor, a jak coś powie do śmiechu to jest to takie daremne, i ten humor jest całkiem inni niż kiedyś. A co do tych dwóch pierwszych to myślę, że tak na siebie bluzgając już dawno powinni leżeć w szpitalu obrażeni na siebie, a jeśli nie to ja też mogę napisać coś na kogoś i odpisać sam sobie [na siebie nie obrażę się]. A może cała redakcja CD-A to jedna osoba?????

No cóż, wydało się to w końcu. Tak naprawdę to całe CDA robi ta sama - jedna - osoba pod setką rozmaitych xywek, a jest nią babcia Naczelnego (tak naprawdę Naczelny to też jej nick). Ale na pocieszenie gwarantujemy, że Jedi i Smuggler to - słowo honoru! - dwa różne półgłówki (co nie równa się jednej osobie!). A i Czarny Iwan jest ciągle ten sam...

Czy Action Plus mógłby pojawiać się w kioskach razem z CD-A?

Staramy się by Action Plus wychodził jak najszybciej po ukazaniu się CDA. Ale nie wiem czy uda się go nam wydawać jednocześnie. W końcu oba pisma robią te same osoby...

Mam pytanko do U.S.S. PSYCHO: czy ty jesteś psychiczny? Na jakiej podstawie tak mówisz o recenzentach. Czy ty ich w ogóle znasz? Podaj jakieś argumenty popierające twój stosunek do nich. A jak ci się coś nie podoba to kupuj inną gazetę, która będzie ci się podobać np. "Twoje Dziecko". Chyba że kupujesz CDA tylko dla FUL GAMEZÓW???? (...) Ludziska burzą się do was dlaczego nie drukujecie ich listów. No to wygospodarujcie pół strony i małą czcionką napiszcie: DZIĘKUJEMY ZA LISTY OD : [i tu cała lista]. A jak to mało to dajcie całą stronę. Wtedy ludzie będą się jarać , że ich list dotarł i ktoś go faktycznie przeczytał.

Hmmmm... nieglupie! Ale jak sobie pomyślę, że mam(y) wklepywać te kilkaset (!) nazwisk co miesiąc... to się słabo robi. A i pół strony to na pewno za mało na to. Czy warto zaś poświęcać na taki "koncert życzeń" całą cenną stronę? Mogę tylko obiecać (który to już raz?), że czytamy KAŻDY list.

Na koniec powiem że jesteście dla mnie i dla wielu moich kolegów numero uno.

SERGIO

Propozycje & pytania

1. Czy sprawę okładek moglibyście rozwiązać w inny sposób? Np. zamieszczać je w Action Plus, ponieważ kosztuje on mniej (3.99 zł) niż CD-Action (14.99zł). Mnie na przykład szkoda pociąć ukochaną gazetkę tylko do pozyskania okładki. Rozważcie moją propozycję !!!

To jest w sumie pomysł... Ale pamiętajcie, że papier w CDA jest lepszy od tego w AP, a ponadto okładki dajemy i tak na reklamach (choć nie zawsze :( ). Tym niemniej propozycja godna rozważenia.

2. W tym punkcie chciałbym poruszyć problem przyklejania CD-ków do gazety (mnie to nie przeszkadza), ale czy nie moglibyście foliować całego CDA (gazeta + COVER CD)? Przecież folia nie kosztuje majątku.

Filip Gomułkiewicz

Niby nie - ale przemnóż ten "nie majątek" przez ponad 100 000 egz. i już sprawa wygląda mniej wesoło. Gdyby nawet foliowanie kosztowało tylko 10 gr - a kosztuje więcej! - to daje ile... nie mniej niż 10.000 zł. Czyli STO MILIONÓW starych złotych; wiecie ile rzeczy można za to załatwić do CDA? No i foliowanie uniemożliwia wstępne przejrzenie CDA przed zakupem. Lubicie kupować kota w worku?

Świrujemy?

Piszę do Was w tajemnicy przed moim bratem. To świr. Rysuje Wasze podobizny (mimo iż nigdy Was nie widział) i wiesza je na ścianie. Codziennie wieczorem mówi: "dobranoc Mr Jedi, dobranoc Smuggler". A kiedy się budzi to udaje, że się z Wami wita.(...) Błagam Was odpiszcie co mam robić.

Mister X, Grudziądz

Pokaż mu zdjęcie naszej redakcji; to powinno nim mocno wstrząsnąć. I nie musisz pisać, że rysuje nasze podobizny, bo nigdy nas nie widział. Gdyby widział, toby się bał rysować, słowo. Przypominamy też stare indiańskie powiedzonko: "gdy nie możesz pokonać wroga, to się do niego przyłącz". Zacznij świrować bardziej od niego... przynajmniej będzie zabawniej.

Mówmy po polsku

Chciałbym podzielić się z Wami moimi refleksjami (skądinąd tragicznymi). W związku z ustawą o spolszczaniu WSZYSTKICH obcojęzycznych tytułów (te, które mają polski odpowiednik) będziemy... grali w Wstrząs III Arena, Pół-Życia, Osadników III, Rivalskie Realia ["realms" to królestwa - proszę ja czytelnika, nie "realia], ***Poszukiwacza Grobów III (w roli głównej Ludmiła Kroftczyńska:))))), a czytać będziemy... Akcję Kompaktową! Ludzie, help... Tfu, pomocy!!!***

Athel Freemen... tfu! Wolny Człowiek

Na szczęście m.in. znaki towarowe nie podpadają pod ustawę. Bo inaczej musielibyśmy nazywać się chyba Płaskokrążek Luminosferyczny - Akcja. Ale już np. z tipsami, trainerami itd. mogą być problemy. Jak je przechrzcić? "Ściąga", "pomocnik", "oszukiwacz"? Kto tam to wie. Swoją drogą jaki to szczęśliwy kraj ta Polska - nasz parlament nie ma żadnych innych problemów, więc zajmuje się takimi "ważnymi" sprawami...

Ręce opadają...

(...)Znacie może adres internetowy strony, gdzie znajduje się piracka kopia filmu Star Wars Epizode 1?

Steir

Nie znamy. Ale jak chcesz, to możemy Ci podać namiary na pana Zenka (tak; tego spod budki z piwem), który włamie się do jakiegoś kina i ukradnie dla Ciebie oryginał. Chcesz? No to masz: www.mafia_syndicate.com. Możesz też zadzwonić na 997 i zasięgnąć dodatkowych informacji w dziale "rany, skąd się tacy biorą?". Aha, nie znasz może strony gdzie dają freewareowy olej do głowy?

Podróże kształcą!

Parę dzionków temu wróciłem z małej podróży po Europie (Niemcy, Francja, Holandia). (...) W Niemczech jest taki "oddział" sklepów nazywający się "Saturn". Widziałem dwa (...) Na wielu zniemczonych kopiach gier widniały napisy "Rekomendacja CDA" (np. Jagged Alliance 2). Jak już przy tym jestem (...) tam tłumaczą jakieś 95% gier. (...) Widziałem też polskie produkcje: Robo Rumble (Reflux), Książe i Tchórz, Earth 2140 - wszystkie po niemiecku (...) W Holandii trafiłem na Carmageddona 2 za (w przeliczeniu) jakieś 45 zł znów z rekomendacją CDA.

Michał

Za tak ciekawe wiadomości rewanżujemy się pozdrowieniami (od nas i Michała) dla Kasi C. Ps. Inne podane przez Ciebie informacje ucieszyły nas jeszcze bardziej - ale wolimy ich nie upubliczniać, by nie wywoływać zawiści u konkurencji :).

Dziwna umowa

Do napisania listu skłoniła mnie lektura artykułu jednego z pism konkurencji. Otóż bowiem zobaczyłem tam umowę, na mocy której pewna gazeta miała przyznać recenzowanym grom oceny nie niższe niż 90% i dać z nich grafikę na okładki. O zgrozo, spadłem z krzesła. Teraz piszę do Was, aby upewnić się, że moja najlepsza gazeta o grach nie maczała w tym palców. (...)

Lord Darkus, Łódź

Uspokajamy - to na 1000% nie my. Przecież nawet nie oceniamy gier w skali procentowej... A ponadto nie idziemy na takie zagrania dla zasady. Jak ktoś chce mieć stronę czy dwie pełną zachwytów nad swoją gierką - niech wykupi miejsce na reklamę i pisze co chce, a nie tak...

Wykiwany?

Sprytnie mnie załatwiliście (...) napisaliście, że jak się zaprenumeruje CDA + 10 zł, otrzyma się dodatkowo 3 numery Action Plus. Pomyślałem, że zaoszczędzę te 2 zł. I co? Wydaliście AP w czerwcu i łączony numer lipcowo-sierpniowy! I w ten sposób zapłaciłem 10 zł za DWA numery...

Łowca

Pisaliśmy już WIELE razy, że łączone numery pism traktujemy jako JEDEN numer. Zatem bez paniki - otrzymasz 3 kolejne edycje Action Plus; lipcowo-sierpniowy AP traktowany jest jako JEDEN numer; nie będziesz na tym stratny. Bez paniki, my nie z tych, co robią takie numery.

Kiepskie recenzje

Macie dobre recenzje ale tylko dobre, bo trochę nie trzymają się tematu. Trujecie tam jakieś historyjki albo piszecie kim byli wikingowie (8/99). Kogo to obchodzi? Co wy jesteście? Encyklopedia czy co? Tracicie w ten sposób cenne miejsce na screeny.

Andrzej

A tu mamy kilka razy opisywaną sprzeczność: jedni czytelnicy domagają się czegoś więcej niż tylko suche fakty dotyczące danej gry, innych zaś wkurzają wszelkie dygresje i "ozdobniki". Jakbyśmy nie postąpili - zawsze ktoś będzie marudził. Wszelako wydaje się nam, że zasada "bawimy i przy okazji czasem uczymy" jest w porządku. Nie zawsze przecież dodajemy takie "kwiatki" do recenzji, a jeśli już, to staramy się by były one maksymalnie interesujące. Zaś wiedza o tym, kim byli np. Wikingowie czasem niespodziewanie się przydaje. Można np. błysnąć na lekcji historii i zapunktować u nauczyciela. A jak jeszcze powiecie, że dowiedzieliście się tego z pisma poświęconego grom komputerowym - to zamkniecie gęby tym, którzy twierdzą, że gry tylko ogłupiają, że nie ma w nich nic edukacyjnego, że to marnowanie czasu, że lepiej byście się uczyli, niż grali itd. Czyż nie?

Schodzimy na psy?

Kiedy dorwałem nr 8/99 chciało mi się płakać. Małe logo z lewej, obrazek CD w rogu, przesadnie kolorowy wstępniak, nieprzejrzysta zawartość Cover CD (kolorowe tła były lepsze), niepotrzebnie zmieniona tabelka z info, upstrzone tabelki w sprzęcie (...) I po kija? Źle Wam było? (...) Nie chcę czytać gazety, która ma kompleks niższości i chce się stale poprawiać. (...) Żądam przywrócenia dawnego wyglądu!

Karaluch, Świętochłowice

Dążenie do doskonałości trudno nazwać kompleksem niższości. Lepsze to chyba niż niezmienność przez lata (na zasadzie "jesteśmy tacy wspaniali, więc po co się zmieniać"?). Rozumiemy, że nie zawsze wszystkie zmiany mogą się każdemu podobać - jeśli dostaniemy sporo listów, że jakaś zmiana jest bez sensu, to się z niej wycofamy. W końcu robimy pismo dla Was, a nie dla siebie. (Należy jednak dodać, że jesteś pierwszy, któremu ogólnie wszystkie zmiany się nie spodobały). Odnośnie uwag krytycznych: małe logo CDA nie jest na stałe - po prostu czasem lepiej komponuje się z okładką małe, a czasem duże logo. Obrazek CD na okładce - jednorazowy wybryk :). Nieczytelna zawartość Cover CD: zginęły tylko kolorowe tła, które "pstrzyły" stronę. Kolorowy wstępniak - to też eksperyment, a ponadto są tam dwa kolory: czcionki i podlewu. W czym problem? W tym rysunku obok tekstu? Tabelka z info - tu uważamy, że zmiana tabelki jest krokiem w dobrym kierunku, gdyż poprzednia była mało efektowna i źle się komponowała z resztą strony. Kolorowa tabelka w sprzęcie - jakbyś się DOKŁADNIE przyjrzał tej tabelce, to zobaczyłbyś, że te czerwone tła pod cyferkami to nie tła - a WYKRES SŁUPKOWY (odwróć gazetę o 90 stopni...). To był taki kolejny eksperyment - i chyba nawet nie zauważyliście tej innowacji. A szkoda.

Propozycje

Spoko by było gdybyście zrobili cedek z tekstami z archiwalnych numerów CDA, których już nie można kupić.

A kto by to kupił? :) Ew. możemy wrzucać trochę tych

tekstów na nasze CD - dużo miejsca to nie zajmie (ale bez screenów).

Przestańcie z tym szowinizmem wrocławskim!

Czym się on objawia?

Nie wydaje się Wam, że pytania i odpowiedzi w CDA są tendencyjne?

Odpowiedzi na pewno - bardzo o to dbamy :). Ale pytania? Czy mógłbyś napisać co przez to rozumiesz?

Nie wiecie co z tym końcem świata?

Grzegorz Bżentystrzykiewicz

Spox, załatwiliśmy Wam odroczenie. Dopóki będzie wychodził CDA, końca świata nie będzie. I nie musicie nam dziękować, w końcu sprawy niemożliwie załatwiamy od ręki; dopiero cuda zajmują nam troszkę czasu. Ps. Grzegorzu - my też oglądaliśmy ten świetny polski film ("Jak rozpętałem...") więc nazwiskiem nam nie zaimponujesz. (Wiiii?).

Pytania

FPP Zone jest super - co porabia teraz Peter Pan?

Nadrabia zaległości w nauce i życiu rodzinnym; jak wyjdzie na prostą, to znowu pojawi się na naszych łamach. Póki co jest na bezterminowym urlopie.

Co się stało z Magpie? Nie pracuje już u Was?

Magpie z nami współpracowała (a to nie to samo). Potem współpracowała bodaj z PC Games CD (R.I.P.) i Resetem. Sorki, ale nie obserwujemy pilnie takich zmian kadrowych, więc nic więcej nie wiemy.

Nie ma sensu zapowiadać co jest w następnym numerze, bo i tak 50% się nie zgadza.

Bądź optymistą - w końcu pozostałe 50% się zgadza... Ponadto pisaliśmy już parę razy, że te zapowiedzi należy traktować ORIENTACYJNIE, bo naprawdę ciężko być u nas prorokiem we własnym kraju, a już szczególnie w piśmie, którego zawartość w dużym stopniu zależy od tego, czy rozmaite firmy przyślą na czas to, co obiecały (czyli gry). Ale lepszy rydz niż nic?

A ten Wasz CD z demkami zapychać do końca. Każda płyta Baldura ma prawie 700 Mb danych (...)

Aragorn, Ząbkowice Śl.

Z tym nie jest tak prosto. Nagraliśmy kiedyś w ramach eksperymentu kilkadziesiąt CD z demami (tych CD o pojemności 700 Mb) i okazało się, że ich awaryjność itd. znacząco wzrosła przy próbach odtwarzaniach na rozmaitym sprzęcie. (Czemu tak się dzieje - nie wiemy). Tak, że raczej nic z tego; lepsza chyba płyta o te 100 Mb mniejsza ale działająca bez problemów, niż taka, na której masz 100 Mb demek więcej - ale połowa nie chce się instalować itp. Poczekajmy na DVD...

Dlaczego?

Dlaczego coraz więcej gier jest spolszczonych? Czyżbyśmy szli na łatwiznę?

Naszym zdaniem po prostu powoli Polska normalnieje. To chyba oczywiste, że polski gracz powinien grać w gry w polskiej wersji językowej. Szczególnie gdy są to gry, w których zrozumienie np. dialogów czy komunikatów ma wielkie znaczenie (vide przygodówki czy choćby RPG w rodzaju Baldur's Gate). Ale i np. takie SHOGO PL nie było dla mnie tą samą grą co oryginał - w polską wersję grało mi się inaczej, gdy słyszałem polskie teksty.

Dlaczego przy opisywaniu kolejnych części gier za dużo piszecie o poprzedniku (...) na pewno ważne jest wspomnienie o tym, jednak wydaje mi się, że wystarczy jeden akapit.

Michał (Viper)

Dlatego, że czasem trzeba pokazać, co w danej grze uległo zmianie w stosunku do poprzednika.

Plagiat i MP3

Czy zauważyliście, że konkurencyjne pisma (no, może poza Resetem) skopiowały Wasz pomysł na Zupełnie Nowe? U nich takie działy nazywają się inaczej, ale forma jest niemal identyczna!

Po pierwsze to nie był nasz pomysł, bo zamieszczanie newsów w gazecie jest przecież wręcz oczywistością od chwili, gdy istnieją gazety (po to są :)). Trudno więc mówić, że idea jest wzięta akurat od nas. Po drugie nie widzimy nic złego w tym, że powiela się dobre i sprawdzone pomysły - dzięki temu gazety są coraz lepsze i ciekawsze. A o to przecież chodzi.

Kompakty (...) jedyne czego mi brakuje to fajnych MP3, skinów do WinAmpa, porządnego grabbera (do zgrywania muzyki CD na dysk) lub kompresora MP3. Ogólnie więcej miejsca powinniście poświęcać muzyce.

Jazz z Krakowa

Staramy się, choć jesteśmy ograniczeni pojemnością Cdka, a jak sam wiesz MP3 są nieco "dyskożerne". Ale jest na to rada - jeśli chcesz większą dawkę tego rodzaju atrakcji, to zainwestuj w nasz CD "Świat Mp3". Tam masz tego skolko ugodno (albo i więcej), bo pojawił się już drugi CD z tego cyklu.

Nasza reakcja

Jak reagujecie na listy, które Was obrażają?

Killer z Zabrza

Wygląda to mniej więcej tak: "milczenie [czytamy...] tup tup tup [trzask zamykanych drzwi, podejrzane szelesty], chwila SKUPIONEGO milczenia [plusk]. Znowu podejrzane szelesty. Fsszzzchlup! [odgłos spuszczanej, wraz z listem i nie tylko listem, wody]". Czasem zaś wybieramy wersję ekspresową: "cha! cha! cha!" i list ląduje w koszu. Przy czym podkreślamy, że tak traktujemy nie listy zawierające KRYTYKĘ, a tylko rozmaite bluzgi, które od czasu do czasu do nas spływają (patrz list pod koniec tej edycji AR - nie mogłem się powstrzymać, by go jednak nie opublikować). Na nic innego nie zasługują. Czasem zaś je publikujemy, byście się mieli z czego i kogo pośmiać.

Lekka załamka

1. Kto odpowiada na pytania w PD (oprócz czytelników).

Ten, kto zna odpowiedź na dane pytanie.

2. Na kij robicie PD (na CD) szerokie na tyle, że mi się nie chce przesuwać, więc czytam tylko to, co na pierwszej stronie. Przecież to mogło być pod sobą.

Rafał z Gliwic

Bez urazy Rafale, ale widać że kompa używasz głównie do grania - i to się mści! Przecież w Notatniku (Notepadzie), którym zapewne odczytujesz te teksty, jest taka piękna opcja "zawijanie wierszy" (w menu Edit lub Edycja), która sprawia, że komputer automatycznie dzieli tekst tak, by na ekranie było widać każdą linię, tj. formatuje tekst do prawego marginesu! Oj ludzie, ludzie, nie dołujcie nas! Bo faktycznie czasem, po lekturze takiego listu, myślimy sobie, że granie ma na Was zły wpływ. Bawcie się nie tylko grami! "Obcykiwanie" możliwości rozmaitych programów bywa BARDZO przydatne. Nie mówiąc już o tym, że podobny problem był opisywany w AR parę miechów temu. Wystarczy tylko czytać nasze odpowiedzi... i korzystać z nich. Ciekawe jak długo masz komputer? Bo jeśli więcej jak trzy miesiące - to nie jest dobrze, że nie wiesz tak oczywistych rzeczy!

Za mało użytków

Dlaczego Wasza gazeta jest prawie tylko o grach? Czy nie wiecie o istnieniu programów użytkowych (...) Naprawdę zastanówcie się nad liczbą opisywanych programów.

Commnados z Cluchowa

Cóż, mamy taki, a nie inny profil. O istnieniu użytków wiemy - a czy Ty wiesz o istnieniu naszej innej gazety (PC Shareware), poświęconej głównie użytkom i adresowanej do mało lub średnio "oblatanych" w tej tematyce odbiorców?

Lara corner

(...) Bardzo podobają mi się wtrącenia, które dodajcie do recenzji kolegów (np. w recenzji Machines Elda dopisał się Mac Abra). Ciekawi mnie tylko jak one powstają? Nie wierzę, że Mac Abra stoi za plecami Elda albo że Eld czytał ją na głos - albo że sam dodał taką wstawkę, by było zabawniej.

Sprawa jest prosta - teksty wszystkich autorów wędrują do komputera korektora. Zanim jednak on je obrobi, są dostępne dla wszystkich i każdy może się do nich dopisać (naturalnie za zgodą autora danego tekstu).

Dobra, załóżmy że tekst jest już napisany. Czy wiecie w którym numerze się ukaże, czy wiecie jak będzie wyglądał; czy wiecie jak będzie wyglądał kolejny numer CDA w całości?

Teksty zwykle pisze się na bieżąco - tj. do najbliższego numeru, choć czasem ten czy inny spada na następny numer albo nie pojawia się w ogóle. Autor zwykle otrzymuje swój tekst już po złożeniu go przez DTP w wersji roboczej (wydruk), by mógł sprawdzić czy nie ma w nim jakichś błędów. Wtedy też może wpłynąć na jego formę u naszych składaczy (np. zażyczy sobie innych screenów, jakiegoś podlewu czy artworków itd.). Zawartość przygotowanego CDA jest ogólnie dostępna na tzw. makiecie; każdy kto chce może sobie zobaczyć, jak będzie wyglądał aktualnie tworzony numer. Przy czym zwykle efekt finalny, czyli wygląd wszystkich stron CDA "do kupy", widzimy mniej więcej w tydzień po jego posłaniu do drukarni.

Uwaga do Łukasza Nowaka (...) piszesz, że "ta nagrywarka jest tania" - a tam 1050 zł! Ja nie wiem ile ty zarabiasz ale tylko pozazdrościć! (...) 1050 zł to na pewno nie jest tanio!

Lara, Drezdenko

Odpowiem w imieniu Łukasza: krezusami nie jesteśmy :(. A "tanio" oznaczało: "sprzęt jest tańszy niż przeciętna maszyna tej klasy". To jak z samochodami - model X może kosztować np. 35.000 zł - i być określany jako "tani" ponieważ inne konkrecyjne wozy tej klasy kosztują o 10.000 zł więcej...

Mnóstwo spraw

(...) REKLAMY (może tak na CD-eku...)! Wiem że nikt by ich nie oglądał ale o to chodzi!

Cóż, reklamodawcom chodzi właśnie o to, abyście je oglądali. I za to nam płacą. Jest tu pewna sprzeczność interesów... :)

W recenzji "Big Game Hunter 2" ELD w plusach umieścił wstawki video, natomiast w minusach napisał, że wstawki video są nie najlepszej jakości! No to jak wreszcie z tymi wstawkami!?

To logiczne: fajnie że są, ale kiepsko, że są... kiepskie.

Dlaczego w recenzjach gier umieszczacie screeny z ich filmików lub pokazówek?

Żeby strona ładniej wyglądała.

Jestem ciekawy skąd bierzecie kody, tipsy itp? A zwłaszcza informacje zamieszczone w "Zupełnie nowe!"? Czy aby nie kantujecie?

Od wróżki. A jak jest nieczynna, to chcąc nie chcąc surfujemy po sieci i zarzucamy sieci na różnych stronach. A co wyłowimy - to suszymy, wędzimy, peklujemy i pakujemy do puszki albo na strony CDA. Powąchaj je - jeszcze pachną słoną wodą i wędzarnią! Czasem zaś wykorzystujemy informacje od gumowych kurczaków (te to wszystko wiedzą!).

Coś tu chłopaki nie gra. W jednym z listów napisaliście: "łączny wzrost całej redakcji wynosi on prawie 22 m". Byłem ciekawy czy to prawda. Jaki problem, otworzyłem szóstą stronę, policzyłem wszystkich ludzi pracujących w CDA (...) Biorąc pod uwagę Wasze dane, to na jednego członka redakcji przypadałoby poniżej jednego metra!

To przez te nasze krótkie nogi :(. Sam mam tak krótkie odnóża, że jak stoję to mam 1,50 m, a jak usiądę na ziemi na d***, to mój wzrost sięga już 1,77 m. To trochę krępujące, więc się tym nie chwalimy... A ponadto słyszeliście chyba coś o miniaturyzacji? Myślicie, że odnosi się ona tylko do hardware? Otóż nie, redaktorzy też się miniaturyzują. Za parę lat cała redakcja CDA zmieści się w pudełku po monitorze 15"! W każdym razie na pewno miniaturyzują się nam mózgi. Codziennie to czuję. Mniejszy i mniejszy...

Ciekawe czy gdybym napisał, że kupiłem ileś tam kopii pirackich to poniósłbym jakieś konsekwencje z Waszej strony?

Już poniosłeś. Wszystkim posiadaczom pirackich kopii, w około 20 sekund od momentu przeczytania tego tekstu (czytajcie spokojnie, i tak już jest za późno na ratunek), język przyrośnie do podniebienia. No chyba, że macie IQ ameby, to wtedy nie. Tak czy

inaczej - współczujemy...

Czasami moglibyście skracać nieco swoje odpowiedzi na listy. Więcej miejsca będzie dla nas.

.(Tu właśnie skróciliśmy swoją odpowiedź, pozostawiając z niej tylko kropkę. Może być?).

Nie wiem czy piszący wstawia te znaczki "(...)" do tekstu, czy Wy czy my [My - czyli redakcja]. ***Bo jeśli Wy to znaczy, że (przynajmniej mi się tak wydaje) tam gdzie on jest być go nie powinno (czasami). Wstawione przez Was te znaczki czasami wydają się zbędne i wcale nie spełniają swej roli tzn. nie "rozdzielają" tekstu. Bardzo często zdarza się, że tekst jest spójny, a Wy bach!***

Szmugler z Godziesz.

Znaczki wcale nie mają _rozdzielać_ tekstu (skąd ten pomysł?). Oznaczają one, że w tym miejscu nastąpiła CIĘCIE (nasze) i część oryginalnego tekstu wyleciała z listu. Robimy to po to, abyście wiedzieli, że nastąpiła tu nasza ingerencja. A jeśli tekst wygląda po tym (nadal) spójnie - to tylko świadczy o naszym geniuszu.

Mniej pobieżnie!

Jest dobrze (to moja skromna opinia) co nie znaczy, że nie może być lepiej. Zamiast pobieżnego opisywania danej gry, proponowałbym (jeżli mogę) konkretniejszy opis gry. Mianowicie klawiszologia. Jeżeli jest to przygodówka - opis krok po kroku. Rozumiem, że to może zawarte być w różnych solucjach na płycie itd., ale jak się czyta dwie, trzy lub cztery strony formatu A4 opisu do gry, to człowiek nie chce wiedzieć, że "fajowo" się w daną grę gra, tylko co zrobić gdy, coś tam.. na przykład opisując Resident Evil, można było się chyba bardziej wysilić.

"Mietek" (G) Karol

W CDA to nie przejdzie. Po pierwsze klawiszologia itd. jest w instrukcji ORYGINALNEJ gry, prawda? Nie będziemy tu ułatwiać życia posiadaczom pirackich wersji. Po drugie CDA jest od RECENZJI a nie opisów, podpowiedzi i solucji. Od tego jest z kolei Action Plus, pismo specjalizujące się właśnie w rozmaitych a obszernych podpowiedziach, poradach itd.

Metoda Mokrych Rąk

Jak odlepić Cdki nie niszcząc okładki? (..) Umyj ręce w letniej wodzie i wytrzyj je ale tak, by był wilgotne. Zacznij delikatnie odrywać Cdki, począwszy od lewego górnego rogu. Wsuń wilgotną rękę pod pudełko, tak by dotykała lepkiej substancji. Powoli odrywaj CD. Coraz szybciej odrywaj płytę, jednocześnie mocniej wsuwając palce w głąb, aż w końcu płytka skapituluje i jest Twoja. W powyższej metodzie wykorzystane zostały zasady hydro i aerodynamiki.

Nie odpowiadamy za wszelkie skojarzenia wywołane tą solucją. I tak podaliśmy ją po tradycyjnej 90% kompresji.

(...) Sprzęt. Co tam znaczy (w stopce) określenie "BEZ CENY". Czy sprzęt jest:
a) bezcenny
b) rozdają go za darmo
c) taki szmelc, że w ogóle nic nie wart
d) cena nie została ustalona przez producenta
e) nie znacie ceny - ale wtedy powinno być BRAK DANYCH

Amico Intimo

Zwykle prawidłowa jest odpowiedź "e" i faktycznie poprawiamy to.

Szacunek i rzeczniczka

(...)Czytam lipcowy AR. Dużo w nim o tolerancji i szacunku dla drugiego gracza. Strasznie mnie to ruszyło, dlatego zamiast kogoś zbluzgać, zrobić mu upper-cuta tudzież glanowanie maski odczuwam przemożną chęć poparcia kogoś z giercujących braci. Rozumiem zatem szanownego Ziele z Krakowa i też chciałbym aby pani rzeczniczka Suzie Hamilton przesłała mi osobiste pozdrowienia. Kiedy widzę jej zdjęcie, pot mi się leje z czoła a ślina staje w gardle (...). Mam więc propozycję: NOMBER ŁAN - 3-ci CD pełen zdjęć dokumentujących jej karierę. NOMBER TU: pierwsze 50 stron CDA rezerwujcie na jej zdjęcia w strojach Lary. NOMBER FRI: plakat A0 z jej podobizną. Jednocześnie zwracam się do czytelników o listy podobnej treści, bo ta pani to super szprycha. I pamiętajcie wieśniaki, że Mike Oldfield jest panem i basta.

Qbar z Katowic

Hm, to może w naszym logosie zamieścimy ją zamiast dyskobola? (równie mocno odzianą?). Tubular Bells rulez! (Byłeś na polskim koncercie Michasia?).

Powspominajmy

Sam nie wiem co mnie skłoniło żeby do Was napisać. Hmmm... Najpierw chwila zadumy... Dobra. Pamiętam jak by to było kiedyś. Wbiegłem do domu z językiem na brodzie i jedynymi słowami jakie z siebie wydobyłem było: "Tato... daj 10 zł". I tyle mnie widzieli przez następne dwa dni. Nie to, że załatem robaka i leżałem gdzieś w rowie (to nie te 10 zł ;)). Wsiąkłem przed komputerem. (...) z pierwszym CDA. Mój 486 DX2 80MHz z CDx4 hulał aż miło. Demko po demku lądowało na twardzielu, któremu to się chyba podobało, bo po kolejnej dawce megabajtów coraz bardziej się rozkręcał. Cóż to było za przeżycie!!! Ahhhh.... to były piękne czasy. Warcraft, The Need For Speed z szokującą grafiką i wymaganiami... ja nawet w hi-res nie mogłem pograć, bo mi klatki rwał. Aż łezka się w oku kręci. A DN3D.... istna orgia! Wspaniała gra FPP, w którą graliśmy dniami i nocami. (...) Jednak wszystko przemija. Era PC-tów nastała na dobre. Teraz nawet 10 letni fąfel (nie ubliżając nikomu) ma w domu jakąś penliawkę i uważa się za hackera, twardziela i Bóg wie kogo jeszcze. Jestem dumny z siebie (...z rodziców też :))), że urodziłem się wtedy kiedy się urodziłem i dane było mi zasmakować początków "ery multimedialnej". (...) Kiedy dorwałem swoje pierwsze cudo o nazwie Atari 65XE, to aż mi się ciepło w brzuszku zrobiło. Ludzie... ja miałem swój pierwszy komputer!!! Cała rodzina się zebrała i wpatrywaliśmy się w licznik, kiedy przekroczy magiczną liczbę 170 obrotów. A jak się ktoś nie daj Boże odezwał... Kaplica. Trzeba przewijać i raz jeszcze od początku, bo to się już nie wgra. To było coś. Człowiek zaczął przeżywać zanim jeszcze gra się nie odpaliła :) Pokażcie mi coś takiego dzisiaj. A kiedy ekran robił się cały czarny wszyscy zamierali w oczekiwaniu, jakby jakiś cud miał się stać. I wtedy wyskakiwał napis RIVER RAID... To była taka super gierka. (...)

A ja miałem ZX Spectrum z 10-letnim magnetofonem, który dosłownie się rozsypywał. Jedną ręką trzymałem kabelek w slocie (wypadał), drugą ściskałem obudowę, żeby nie odpadła, a mój brat w tym czasie patrzył czy obie rolki taśmy się kręcą, bo jak nie to znaczyło, że magnet zaczyna ją wsysać i trzeba było szybko wyłączyć urządzonko. A nawet jak nie wkręcił to i tak w 2 wypadkach na 3 gra wgrywała się z komunikatem "tape loading error". Całość zaś była podłączona do czarno-białego TV z lat 70-tych... Cóż, kto tego nie przeżył, ten nie wie co to znaczy "być użytkownikiem komputera" i nie umie docenić dzisiejszych czasów.

Zawsze uważałem CDA za przeciętną gazetę o grach komputerowych. Szczerze to nadal tak uważam, ale Wasze notowania rosną. Ostatnio pozycję (bez skojarzeń ;) lidera stracił dla mnie XX (a w sumie to XXX). Tak więc nie kupiłem ostatnich numerów tego pisma i nie miałem co czytać. Wyciągnąłem więc wszystkie numery CDA (boshe, ile tego jest!) i zacząłem je czytać raz jeszcze. No nie zupełnie raz jeszcze, bo nigdy wcześniej nie przeczytałem żadnego CDA od deski do deski (czy jak to tam się mówi). Nawet nie zdajecie sobie sprawy jak z niektórych tekstów się uśmiałem :))). No ale nie to chciałem napisać. Zauważyłem, że Wasze zdolności recenzjowania rozwinęły się i osiągnęły przyzwoity poziom. Spodobała mi się też rubryka Action Redaction.
Kiedyś zerknąłem tam parę razy, ale nie widziałem w niej nic ciekawego. Teraz uważam, że AR stonowi o wyjątkowości CDA. No proszę... nawet sam sobie zaprzeczam. Wcześniej napisałem, że uważam CDA za przeciętną gazetę, a teraz jest już wyjątkowa. Czyli jak by nie patrzeć tendencja w-zwyżkowa :)))

I to nas cieszy.

Oki.. Teraz nastał czas na słowa krytyki. Mało jest rzeczy do których mógłbym się przyczepić, ale jednak są. Chodzi o okładki CDA, a dokładnie o to co się na nich znajduje. To jest jakieś takie bez wyrazu. Nie wiem, może nie mam gustu i to tylko moje zdanie, ale raczej nie bo w którymś z AR czytałem podobną prośbę. Fajnie by było gdybyście jakoś uświetnili bądź co bądź najważniejszą część każdej gazety. Przecież często bywa, że to właśnie okładka czasopisma skłania nas do tego, abyśmy do niego zajrzeli. Dajcie tam jakąś fajną grafikę, jakieś motywy z gier tylko w extra opracowaniu, bo szczerze to co na razie prezentujecie nie zachwyca mnie. Wiem że stać Was na więcej (hehe.. podobno takie zachęcanie podnosi na duchu :))))).

Wiecznie dymiący Czacha

Kochane Pierdziochy!

Mija ponad rok odkąd sięgnąłem po pierwszy egzemplarz CD Action (8/98), dlatego też z tej okazji, jako już pełnoprawny i dostatecznie ześwirowany czytelnik, postanowiłem skrobnąć do Was parę literek. Może na początek o samym CDA. (...) CDA jest po prostu dobre. Genialnym pomysłem są plastikowe pudełka na kompakty, wiem w jakim stanie są moje kompakty przechowywane w kopertach, a tak płytki z CDA leżą sobie w cieplutkich pudełeczkach i ładnie wyglądają. Pełne wersje gier są ok. Choć, co zrozumiałe, nie wszystkie przypadły mi do gustu. (...) Recenzje gier są świetne, można się przy nich nieźle ubawić, a już na pewno recenzja Czarnego Iwana gry "Eat this" trafi do kanonu najbardziej czadowych recenzji w historii CDA. Kącik NA LUZIE jest świetny, ale totalne miodzio to Action Redaction, które jest niezwykle dobitnym przykładem istnienia specyficznej więzi pomiędzy czytelnikami a redakcją (...) Na koniec moich wywodów dodam, że w jednym z gliwickich sklepów można sobie pooglądać leżącego na półce Prisoner of Ice za jedyne 120zł! Już na sam koniec chciałbym poruszyć jeszcze sprawę Sceny Komputerowej. Otóż nie jestem w jakikolwiek sposób związany ze Sceną, jednak jestem jej wiernym zwolennikiem, "oglądaczem", zbieraczem modków i demek, dlatego też jako człowiek z zewnątrz uważam ten cały zażarty spór o jakkolwiek pojmowaną undergroundowość (był podobny film Kusturicy, ale nie o scenie;)) sceny za debilny i niezwykle upokarzający samych scenowców w oczach czytelników. (...) W pewnym sensie można by rzec, że scena nie straciła charakteru pewnego getta , gdyż z tego co wiem (a każdy widzi i słyszy) to jakieś 99,8% społeczeństwa nadal nie ma najmniejszego pojęcia o jej istnieniu. (...)

Zasmarkany SzczurekBurek-Buc

Kącik personalny

Smuggler, jesteś tak piękny, że wszystkie pedałki w okolicy się w tobie podkochują. Włącznie z pedofilami, zoofilami, nekrofilami itd.

P.Ł. ze Swarzędza

Masz ciekawych przyjaciół, jak widzę, którzy Ci się zwierzają ze swoich sercowych problemów (czyli muszą to być bardzo bliscy przyjaciele). Współczuję. Za to zazdroszczę odwagi osobistej - nie każdy odważyłby się podpisać AŻ inicjałami i nazwą miasta pod takim "listem". Zaiste - heros z Ciebie! PS. Czy to było wyznanie miłosne pod moim adresem? Bo jeśli tak, to dziękuję, nie skorzystam. Szukaj sobie partnera gdzie indziej.

Dlaczego tak dużo gier recenzuje Eld? Nie mam nic do niego (...) ale przecież są inni bumelanci? A może któryś z Red. Nacz. jest koozynem Elda?

Yahn

Eld niedawno awansował ze współpracownika na etatowca i energia go rozpiera. Chce się też szybko dorobić takich samych willi i bryk, jakie mają inni redaktorzy, więc wyrabia jakieś 400% normy. Ale bez obaw, przejdzie mu :).

PSX Extreme

(...) Ta gazeta ma taki sam styl jak wy. Dręczy mnie pytanie: czy to oni od Was - czy Wy od nich ściągaliście?

Kretyn from Sanok

Cóż, rzadko czytujemy pisma o konsolach więc trudno nam stwierdzić czy jest jakieś podobieństwo i kto był pierwszy na rynku. W każdym razie my od nikogo nie ściągamy, po prostu jesteśmy sobą.

Smęcili na łamach:

SMUGGLER & MR JEDI
DUET NIEKONWENCJONALNY
& NIEBANALNY

Tipsy

Więcej tipsów i nie tylko tipsów znajdziesz jak zawsze na CD, w katalogu Bonus2/Tips. Tamże trainery, edytory itp. itd.

Drakan: Order of the Flame

Naciśnij \ i wpisz:
iamgod - masz godmode.
smeghead - zdrowie

Force 21

amazon - brak drzew
avatar - żółte ramki naokoło budowli i pojazdów
london - brak chmur
hasselhoff - przegrywamy...
ispy - brak fog of war
polytheism - nietykalność dla wszystkich!
killenemy - zabijamy wszystkich wrogów
grid - ???
chessmatch - 100% radar

Gulf War: Operation Desert Hammer

Naciśnij podczas gry Enter i wpisz:
power me - godmode + full broni, energii, uderzeń powietrznych
regen me - godmode + uleczenie
call strike - dodatkowe air-strike
done - następny level
goodkeys - ???
hud - HUD On/Off

Outcast

Edytuj dowolnym edytorem tekstu (choćby Notatnikiem) plik outcast.ini, (w katalogu oc). Aby uzyskać godmode - znajdź linię herodamage. Zmień przypisaną jej wartość z 1 na 0. I już :).

Premier Manager '99

Wpisz w main menu: **all teams** - będziesz miał więcej drużyn do wyboru.

Quake 3: Arena (Test)

Aby skorzystać z cheatów musicie na serwerze stworzyć grę z aktywizowanymi cheatami (np. devmap q3test1). Teraz wejdź do konsoli i wpisz:
god - godmode
give all - wszystko :)
give health - zdrówko
give armor - pancerzyk
give quad damage - tu też jasna sprawa
give personal teleporter - dostajesz teleporter
give gauntlet - rękawica
give machinegun - karabin maszynowy
give shotgun - obrzyn :)
give granade launcher - miotacz granatów
give rocket launcher - bazooka
give lightning gun - kolejna broń (zgadnijcie jaką? :))
give railgun - j/w
give plasma gun - j/w
give bfg10k - j/w
give grappling hook - j/w
give ammo - amunicja

Rainbow Six: Rogue Spear

Naciśnij ; i wpisz:
teamgod - godmode dla całego zespołu
playergod - godmode dla wybranego żołnierza
5fingerdiscount - amunicja i nie tylko

Re-Volt

•Wpisz:
carnival - wszystkie wozy
sadist - obsługa broni prawym Shiftem
tracker - wszystkie trasy
changeling - zmiana pojazdu w czasie wyścigu
makeitgood - aktywizacja edytora
tvtime - dodatkowe kamery pod klawiszami F5 i F6
drinkme - mniejsze pojazdy
urco - mamy UFO!

Uwaga: prawdopodobnie należy wpisać te tipsy jako swoje imię w grze.

•Edycja pojazdów
Otwórz katalog "cars" w grze, znajdź samochód, którym się poruszasz. Otwórz plik **Paremeters.txt**, znajdź linię "TopSpeed" i zmień ją, jak chcesz. W podobny sposób możesz edytować inne parametry pojazdu (przyśpieszenie itd.).

Shadow Man

W folderze DATA\SCRIPTS\MENUS\ENGLISH masz 3 pliki: E3.MSC, DEBUG.MSC i RELEASE.MSC. Zmień nazwę ostatniego na RELEASE.MEN. Teraz zmień nazwę pliku DEBUG.MSC na RELEASE.MSC. Uruchom grę. W menu powinieneś mieć dodatkowe cheat-menu. Miłej zabawy!

System Shock 2

Naciśnij SHIFT i ; (średnik) po czym wpisz:
summon_obj xxxx - (zamiast xxxx wpisz wybrany przedmiot) daje następujące rzeczy:
medical kit, psi amp, wrench, pistol, shotgun, assault rifle, laser pistol, EMP Rifle, Electro Shock, Gren Launcher, Stasis Field Generator, Fusion Cannon, Crystal Shard, Viral Prolif, Worm Launcher

psi_full - full psi points
ubermensch - masz napakowanego gościa
add_pool - dodatkowe "build pool points"
show_version - wersja gry
toggle_inv - pokazuje co masz
cycle_ammo - przegląd amunicji
toggle_compass - kompas
shock_jump_player - skoki
look_cursor - look mode
reload_gun - przeładowanie broni poza inventory
swap_guns - zamienia primary i secondary weapon
wpn_setting_toggle - weapon settings
select_psipower - wybór trybu psi (?)
equip_weapon - ???
cycle_weapon - ???
psi_power - moc psi (1-5 level)
open_mfd - ???
stop_email - ???
clear_teleport - czyści ekran z markerów teleportu
quickbind - ???
toggle_mouse - przełączanie z kursorów na mysz i odwrotnie
frob_toggle - ???
quicksave - wiadomo
quickload - j/w

Uwaga: dużo więcej (w tym pełna lista przedmiotów) na CD.

Total Annihilation: Kingdoms

Tipsy działają w skirmish game i multiplayer. Naciśnij Enter, potem +, wpisz kod, Enter. Ponowne wpisanie wyłącza dany cheat.
atm - mana
bigbrother - ???
cdstart - włącza/wyłącza muzykę
combustion - wykańcza wrogów
dither - zwiększa zasięg?
doubleshot - broń razi 2x mocniej
fogcolor xxx - zmienia kolor fog of war (xxx = 1-256)
halfshot - broń ma 1/2 wyjściowej siły rażenia
ilose - przegrywamy...
infrared - włącza/wyłącza fog of war
iwin - wygrywamy!
kill x - wykańcza gra o danym numerze (x = 0-4)
lotsablood - więcej krwi
lushee - zwiększa ilość surowców
meteor - deszcz meteorów w losowym miejscu mapy
nanolathing - ???
noenergy - nie masz energii
nometal - nie masz metalu
nowisee - cała mapa
radar - wiadomo chyba, nie?
shootall - namierzanie wszystkich wrogów na mapie
tilt - max. ilość ludzi i surowców
view 0-4 - pokazuje zasoby gracza o danym numerze
zipper - szybkie budowanie struktur

•Wybór dowolnej misji
Po wyborze misji w trybie single wpisz: drdeath na ekranie. Cofnij się do poprzedniego menu - i wybierz, co chcesz.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

nowy sklep wirtualny www.exe.com.pl

nowy sklep realny Galaktyka EXE

Centrum Bielany Wrocławskie

prowadzimy sprzedaż detaliczną, hurtową (także wysyłkową)

GRY:

Age of Empires II . . . . najtaniej!
Airline Tycoon 65,-
Alien vs. Predator 149,-
Amerzone (4CD) 155,-
Ancient Conquest 95,-
Baldurs Gate (5CD) 145,-
Baldurs Gate Opowieść
I z Wybrzeża Mieczy 59,-
Balls of steel 55,-
Battle Isle2+Titans Legacy PL . 29,5
Black Dahlia (6CD) 99,-
Blade Runner (4CD) 59,-
Braveheart 165,-
Brydż 99 PL 79,-
C&C Covert operation 89,-
C&C Red Alert + Aftermatch
+ Counterstrike 125,-
Carmageddon 49,-
Championship manager 3 . . 149,-
Civilization Call to Power . . 165,-
Commandos:
beyond the call of duty 99,-
Daikatana . . . . . najtaniej!
Dark Omen Warhammer . . . 55,-
DarkStone 99,-
Descent 3 (2CD) PL 79,-
Diablo 2 . . . . . najtaniej!
Die Hard Trilogy 49,-
Driver 96,-
Dune 2000 85,-
Dungeon Keeper 59,-
Earth 2140 + misje 49,5
F-15 149,-
F-16 Aggressor 149,-
Falcon 3.0 29,-
Fifa 2000 149,-
Fifa 98 55,-
Fighter pilot 89,-
Future Cop L.A.P.D. 55,-
Expendable 79,-
Gettysburg 55,-
Gorky 17 65,-
Gruntz 49,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
GTA 69,-
GTA 2 . . . . . najtaniej!
Half Life 75,-
Heroes of Might&Magic III PL145,-
Hidden & Dangerous 159,-
Hopkins PL 69,-
Ignition 55,-
Incoming 55,-
Jack Orlando (2CD) PL 49,-
Jagged Alliance 2 PL 65,-
KingPin : Life of Crime 155,-
Knights & Merchants PL . . . 49,5
Lands of Lore 3 . . 96,-
Legacy of Kain: Soul Reaver. 159,-
Liath Spiralny Świat. 85,-
Mad Trax 65,-
Mayday PL 49,-
Might & Magic VII . . . . najtaniej!
Mortyr 95,-
Myst 69,-
Nascar revolution 99,-
NBA 2000 149,-
NBA Live 99. 99,-
NHL 99. 99,-
Oddworld Abe's Exoddus . . . 99,-
Phantasmagoria 1 69,-
Phantasmagoria 2 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe. 25,-
Pizza Syndicate PL 67,-
Populous 3 the beginning . . 55,-
Prince of Persia 1 & 2 69,-
Pro Pilot 69,-
Quake 59,-
Rage of Mages PL. 65,-
Redneck Rampage 58,-
Rent a Hero. 149,-
Resident Evil 3 . . . . . najtaniej!
Re-Volt 99,-
Rezerwowe Psy 85,-
Rival Realms PL 95,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki . 25,-
Savage Arena 59,-
Screamer Rally 55,-
Sega Rally
Championship 2 . . . . . najtaniej!
Settlers 2 PL 39,5
Settlers 3 (2CD) PL 145,-
Settlers 3 misje PL 49,-
Shadows of the Empire 99,-
Sim City 2000 55,-
Sim City 3000 . . . 96,-
Star Wars Behind the Magic. 119,-
Super gry 99 25,-
Symulatory Lotów 25,-
System Shock 2 96,-
Szachy 98. 59,-
Target 3D PL 55,-
Theme hospital 59,-
Tipsomaniak 25,-
Turok 2 75,-
Viva football 55,-
Worms. 29,-
WWII Fighters 149,-
Wyścigi 25,-
X-Beyond the Frontier 149,-
X-Wing Alliance 199,-
Zork Grand Inquisitor 59,5

DLA DZIECI:

Ace Ventura 69,-
Bolek I Lolek na Tropie
Zaginionej Ortografii 49,-
Dzwonnik z Notre Dame . . . 49,-
Rayman uczy malmy i polaka 49,-
Entliczek 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Hercules - gra akcji. 159,-
Koziołek Matołek
Idzie do szkoły 49,-
Lego Loco. 95,-
Lego Konstruktor 95,-
Lego Szachy. . . . . najtaniej!
Lomax 49,-
Lew Leon 49,-
Multimedialny
Świat J. Brzechwy. 69,-
Rayman 2 98,-
Sekrety Króla. 49,-
Toy Story 49,-
101 Dalmatyńczyków 49,-

MUZYKA:

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Music Studio v. 3.0 . . 99,-
Magix Live Act DJ 65,-
Midi Power 25,-
Music party system vol. 1 . . 25,-
Music party system vol. 2 . . 25,-
Programy muzyczne (nowość) 25,-
Techno power 25,-
Wavy dla wymagających . . . 25,-
Zakręcone rytmy
i tapety muzyczne 25,-

INNE CIEKAWE:

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Eksplozja kolorowych
klipartów 25,-
Encyk. Powszechna Fogra 99 . 95,-
Kreator WWW 25,-
Literat 2000 49,-
Micrografix
Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher49,5
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
PowerAdressManager jr - baza
danych 59,-
Programy narzędziowe
(nowość) 25,-
Samouczek ACCESS '97 (2CD) 99,-
Samouczek EXCEL '97 (2CD) . 99,-
Samouczek Photoshop 5.0
(2CD). 99,-

PŁYTY EROTYCZNE:

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki
cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka
(Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne. . 25,-
Kiss XXX Collection. 35,-
Lula virtual baby. 59,-
Made in Sexland
1,2,3 każda po 25-
Nocny Drapieżnik 25,-
Sex & Sex. 25,-
Sex 24 h. 25,-
Sex z klasera konesera
1,2,3 każda po. 25,-
Strip poker pro. 49,-
Zestaw konesera
(Sex z klasera 1,2,3) 65,-

tylko dla dorosłych!

W tym miesiącu polecamy:

Jazz JackRabbit 2 CD | Saga | Magix Dance Maker | LM English in Action Film Stars | Dungeon Keeper II | Need for Speed II Special Edition | Jagged Alliance PL | Shogo PL | Gry z głową

Gry dla 3dfx | Gry karciane I | Oddworld Abe's Oddysee | Command & Conquer Tiberian Sun | Airline Tycoon PL | Pinbale i gry zręcznościowe | Multimedialny Samouczek Corel Draw | Encyklopedia Fogra 2000 | Eksterminacja

Gex | Matematyk (szk.podst.,gimnazjum) | Dark Stone | Resident Evil 2 | Viva Football 2 | Discworld Noir | Total Anihilation Kingdoms | Die by the Sword

Ceny zawierają podatek VAT. Stałe koszty przesyłki 5,5 zł. Płatne przy odbiorze.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Jak zamawiać wybrane artykuły?

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358
FAKSUJ: (071) 3537010, PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57,
INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl, BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław
SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 7, sklep nr 260, Wrocław

EXE DAK działamy od 1992 roku

Nadchodzi nowa, wybuchowa gra kulinarno-ekonomiczno-gangsterska!

PIZZA $YNDICATE

Ładna obsługa, stali klienci, interes się kręci!

niska cena 69 złotych

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WYSOKA JAKOŚĆ, DOBRA CENA

Od listopada znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

Wydaje Ci się, że szef pizzerii to sympatyczny, pucułowaty i wiecznie uśmiechnięty jegomość, a jego życie to nieustające pasmo szczęśliwych wydarzeń? Nic podobnego! Jeśli chcesz poznać prawdę zagraj w Pizza Syndicate! Ta rozbudowana gra kulinarno-ekonomiczno-gangsterska naładowana potężną dawką humoru, dzięki opcji automatyzacji czynności jest bajecznie prosta w obsłudze. Oczywiście Pizza Syndicate, to nie tylko przyjazny interfejs oparty na ikonach. To również wspaniała, kreskówkowa grafika, perfekcyjnie wykonana ścieżka dźwiękowa oraz opracowana przez profesjonalistów polska wersja językowa.

Cechy gry Pizza Syndicate:

- rozgrywka w czasie rzeczywistym
- grafika w wysokiej rozdzielczości (800x600) z 65 000 kolorów
- 20 zróżnicowanych misji
- komiksowa grafika
- przejrzysty, izometryczny widok miast i wnętrz obiektów,
- symulacja dnia i nocy
- 100 postaci do wyboru, każda z 20 różnymi cechami
- ponad 20 zróżnicowanych miast
- w każdym mieście ponad 100 klientów o różnych gustach i preferencjach
- podział klientów na różne grupy społeczne
- możliwość samodzielnego zaprojektowania każdej pizzerii
- 80 składników z których można przyrządzać pizze
- opracowywanie własnych strategii marketingowych
- pomoc dostępna w trakcie gry
- możliwość zautomatyzowania wszystkich czynności
- polska wersja językowa i bardzo niska cena 69 zł.

Oczywiście istnieje inna możliwość zyskania autorytetu oraz zarobienia pieniędzy... Jeśli nie interesuje Cię mozolne wspinanie się po szczeblach kariery możesz:

- przyłączyć się do grupy przestępczej lub stworzyć własną
- przekupić policję oraz inne lokalne autorytety
- wynająć „chłopców", którzy zrobią porządek z Twoją konkurencją
- zbić fortunę za pomocą podstępu i szantażu,
- sabotować lokale konkurencji
- osobiście usunąć przeciwnika lub zniszczyć jego siedzibę

W sprzedaży już od 30 października w sklepach na terenie całego kraju.

SOFTWARE 2000

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

Sprzedaż wysyłkowa:
Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
tel.: 0-602 69 59 25, (0-22) 519 69 99
Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; 0-501 86 26 91

Sklepy firmowe CD Projekt:
Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17
Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19
Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18
Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65

Biuro handlowe:
Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

Pizza Syndicate © Software 2000 Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Pizza Syndicate, Software 2000 zastrzeżone. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel.: (0-22) 519 69 69